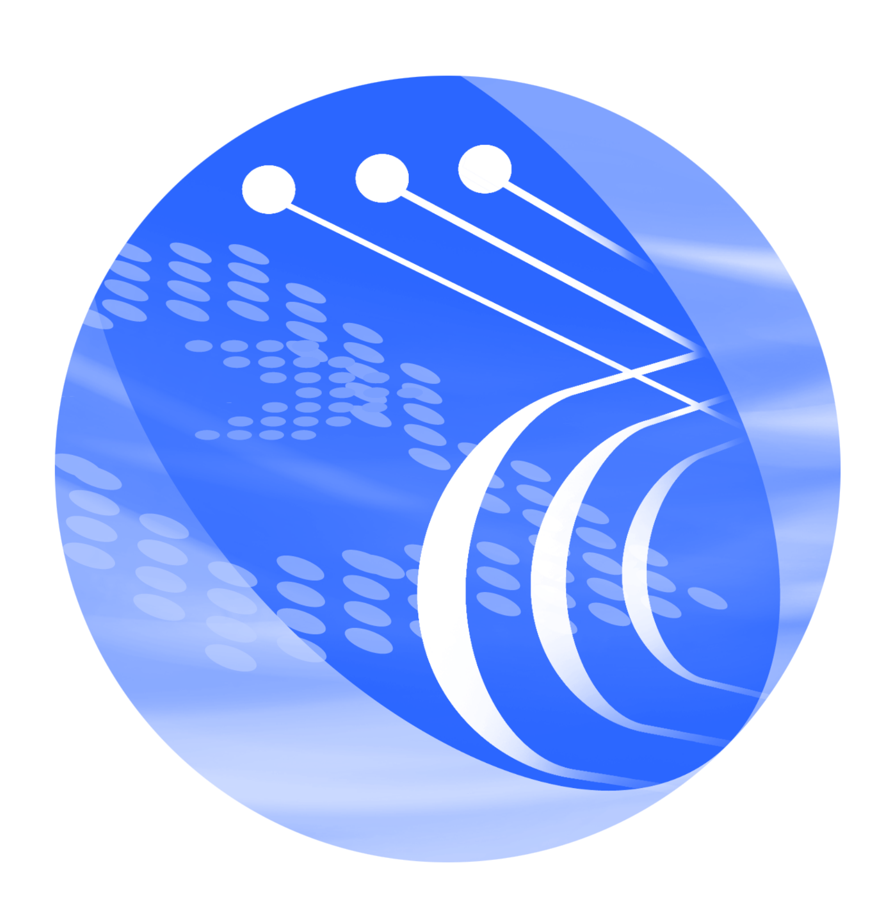
macromedia®

DREAMWEAVER™ 3

Usando Dreamweaver





Agradecimientos

Dirección del proyecto: Sheila McGinn

Redacción: Kim Diezel, Jed Hartman, Lori Hylan y Marcelle Taylor

Producción y diseño multimedia: John “Zippy” Lehnus y Noah Zilberberg

Ingeniería de la Ayuda: Lori Hylan

Edición: Anne Szabla y Rosana Francescato

Diseño y producción de la edición impresa y la Ayuda: Chris Basmajian y Noah Zilberberg

Localización: Kristin Conradi

Un agradecimiento especial para Jaime Austin, Heidi Bauer, Kristin Conradi, Margaret Dumas, Mark Erickson, Jean Fitzgerald, Stephanie Goss, Zena Harvill, Noah Hoffman, nj, Missy Keadle, Paul Madar, Ben Rinzler (nacido Melnick), Charles Nadeau, Ken Sundermeyer, Mike Sundermeyer y Vernon Viehe, Scott Richards, Peter von dem Hagen, Raymond Lim, Daniel Di Gallo, Yoko Vogt, Veronica Luongo, Pablo Arrieta, Richard Verdoni, Victor Grigorieff, Linda Page, Rubric Inc., y para los equipos de ingeniería y calidad de Dreamweaver.

Primera edición: Diciembre de 1999

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

CONTENIDO

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4

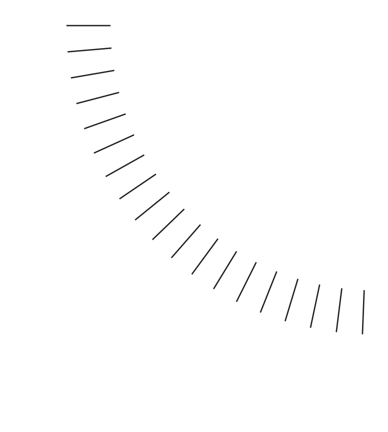
CAPÍTULO 5

CAPÍTULO 10

CAPÍTULO 11

CAPÍTULO 12

APÉNDICE A



INTRODUCCIÓN
Para comenzar

Dreamweaver es un editor visual profesional para la creación y administración de sitios y páginas Web. Con Dreamweaver resulta fácil crear y editar páginas compatibles con cualquier explorador y plataforma.

Dreamweaver proporciona herramientas avanzadas de diseño y formateo, y facilita el uso de funciones de HTML dinámico, como capas y comportamientos animados, sin necesidad de escribir una sola línea de código. El establecimiento de destino de exploradores comprueba el trabajo para averiguar si hay problemas potenciales en las plataformas y los exploradores más habituales. La tecnología Roundtrip HTML de Macromedia importa documentos HTML sin necesidad de cambiar el formato del código y, además, es posible configurar Dreamweaver para limpiar y cambiar el formato HTML cuando lo desee.

Dreamweaver se puede personalizar totalmente. Puede crear sus propios objetos y comandos, modificar menús y métodos abreviados de teclado, e incluso escribir código JavaScript para ampliar las posibilidades que ofrece Dreamweaver con nuevos comportamientos e inspectores de propiedades.

Requisitos del sistema

Para ejecutar Dreamweaver es preciso disponer del hardware y el software siguientes.

Para Microsoft Windows:

- Un procesador Intel Pentium o equivalente de 120 MHz o más que ejecute Windows 95, Windows 98 o Windows NT versión 4.0 o posterior.
- 32 MB de memoria de acceso aleatorio (RAM), además de 20 MB de espacio libre en el disco duro.
- Un monitor en color con capacidad para mostrar una resolución de 800 x 600 píxeles.
- Una unidad de CD-ROM.

Para Macintosh:

- Un Power Macintosh con Mac OS 8.1 o posterior.
- 32 MB de memoria de acceso aleatorio (RAM), además de 20 MB de espacio libre en el disco duro.
- Un monitor en color con capacidad para mostrar una resolución de 800 x 600 píxeles.
- Una unidad de CD-ROM.

Instalar Dreamweaver

Siga estos pasos para instalar Dreamweaver en un sistema Windows o Macintosh.

Para instalar Dreamweaver:

1 Introduzca el CD de Dreamweaver en la unidad de CD-ROM del ordenador.

2 Dispone de las opciones siguientes:

- En Windows, elija Inicio > Ejecutar. Haga clic en Examinar y elija el archivo Setup.exe del CD de Dreamweaver. En el cuadro de diálogo Ejecutar haga clic en Aceptar para comenzar la instalación.
- En Macintosh, haga doble clic en el icono del instalador de Dreamweaver.

3 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

4 Si el sistema lo solicita, reinicie el ordenador.

Aprendizaje de Dreamweaver

El paquete de Dreamweaver contiene diversos recursos que le ayudarán a conocer el programa rápidamente y a lograr un buen manejo de éste para crear sus propias páginas y sitios Web. Entre dichos materiales figuran las páginas de ayuda HTML en línea que aparecen en el explorador, las películas Show Me, un curso práctico y un manual impreso. Además, el sitio Web de Dreamweaver se actualiza periódicamente.

Visita guiada y películas Show Me

Las películas Show Me de la Ayuda de Dreamweaver proporcionan una introducción con animación a algunas de principales funciones de Dreamweaver. La visita guiada incluye todas las películas Show Me por orden.

También puede ver películas Show Me concretas en sus correspondientes secciones introductorias. En la tabla de contenido de la Ayuda, el icono siguiente indica que un tema contiene una película Show Me:



Las películas Show Me requieren el plug-in Shockwave, que se suministra en el CD de Dreamweaver. Si adquirió su copia de Dreamweaver electrónicamente, puede descargar el plug-in Shockwave más reciente del sitio Web de Macromedia, en la dirección http://www.macromedia.com/shockwave/download/.

Ayuda de Dreamweaver

Las páginas de Ayuda HTML de Dreamweaver proporcionan información completa sobre todas las funciones de Dreamweaver. Se recomienda encarecidamente el uso de estos exploradores para ver la Ayuda de Dreamweaver:

- En Windows: Netscape Navigator 4.0 y versiones posteriores o Microsoft Internet Explorer 4.0 y versiones posteriores.
- En Macintosh: Netscape Navigator 4.0 y versiones posteriores (no recomendamos el uso de Internet Explorer para Macintosh debido a que no permite reproducir las películas Show Me.)

Si utiliza un explorador 3.0, podrá acceder a todo el contenido, pero no a algunas funciones (como Buscar, por ejemplo).

La Ayuda de Dreamweaver hace un amplio uso de JavaScript. Asegúrese de que JavaScript está activado en su explorador. Si tiene intención de usar la función de búsqueda, asegúrese de que también está activado Java.

La Ayuda de Dreamweaver incluye los componentes siguientes:

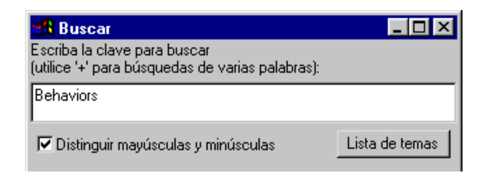
Tabla de contenido Permite ver toda la información organizada por temas. Haga clic en las entradas de nivel superior para ver otros temas subordinados.

Índice Al igual que un índice impreso, sirve para localizar términos importantes o para acceder a temas relacionados.

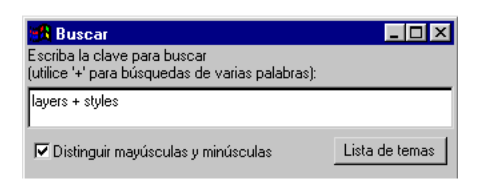
Buscar Permite localizar cualquier cadena de caracteres en todos los temas. La función de búsqueda requiere un explorador 4.0 con Java activado.

Nota: Después de hacer clic en Buscar, puede aparecer una ventana de seguridad de Java solicitando permiso para leer los archivos del disco duro. Deberá conceder este permiso para que funcione la búsqueda. La applet no escribe en el disco duro ni lee archivos fuera de las páginas de Ayuda HTML.

- Para buscar una frase, sencillamente escríbala en el campo de texto.



- Para buscar archivos que contengan dos palabras clave (por ejemplo, *capas* y *estilos*), separe los términos de la búsqueda con un signo más (+).



Ayuda contextual Proporciona un botón de Ayuda en cada cuadro de diálogo o un icono de signo de interrogación en los inspectores, las ventanas y las paletas para abrir el tema de Ayuda correspondiente.



Barra de exploración de la Ayuda de Dreamweaver Proporciona botones en los que puede hacer clic para pasar de un tema a otro. Los botones Anterior y Siguiente permiten acceder al tema anterior o siguiente de una sección (siguiendo el orden de los temas establecido en el contenido).

Curso práctico de Dreamweaver

El curso práctico de Dreamweaver es el punto de comienzo más indicado para aquellas personas que no tengan mucha experiencia en el desarrollo de sitios Web. Con este curso práctico aprenderá a editar un sitio Web de ejemplo con algunas de las funciones más útiles y potentes de Dreamweaver. El curso práctico se incluye tanto en la Ayuda de Dreamweaver como en el *Usando Dreamweaver* impreso.

Manual del usuario de Dreamweaver (libro impreso)

El *Usando Dreamweaver* ofrece una alternativa impresa a la Ayuda de Dreamweaver. Algunos temas de consulta sobre opciones del programa no se incluyen en el libro impreso. Consulte las páginas de Ayuda para obtener información sobre dichos temas.

Manual Ampliación de Dreamweaver

El manual *Ampliación de Dreamweaver* y las páginas de Ayuda proporcionan información para desarrolladores de JavaScript y C sobre el modelo de objetos de documento y las API (interfaces de programación de aplicaciones) de Dreamweaver, que permiten crear objetos, comandos, inspectores de propiedades, comportamientos y traductores.

Centro de servicio técnico de Dreamweaver

El sitio Web Centro de servicio técnico de Dreamweaver se actualiza de forma periódica con la información más reciente sobre el programa, así como con sugerencias de usuarios expertos, información sobre temas avanzados, ejemplos, trucos y actualizaciones. Visite este sitio Web con frecuencia para conocer las últimas noticias sobre Dreamweaver y aprender a sacarle el máximo provecho del programa. http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/

Por dónde empezar

Esta guía contiene información para usuarios de distintos niveles. Para sacarle el máximo provecho a la documentación, comience leyendo las partes que sean más relevantes para su nivel de experiencia.

Para usuarios sin experiencia en HTML:

1. Para empezar, realice la visita guiada.
2. A continuación siga las indicaciones del curso práctico de Dreamweaver.
3. Continúe con “Aspectos básicos de Dreamweaver”, en la página 63, “Crear sitios y documentos”, en la página 75, “Crear vínculos y explorar”, en la página 109 y “Administrar sitios”, en la página 139.
4. Para obtener información sobre la aplicación de formato al texto y la inserción de imágenes en las páginas, lea “Aplicar formato al texto”, en la página 177 y “Insertar imágenes”, en la página 199.

Eso es todo lo que necesita para comenzar a crear sitios Web de gran calidad. Cuando esté preparado para aprender a utilizar herramientas más avanzadas de diseño e interacción, podrá continuar con el resto del manual. Quizá le resulte conveniente omitir el capítulo “Personalizar Dreamweaver”, al menos al principio.

Para diseñadores de sitios Web con experiencia que empiezan a usar Dreamweaver:

1. Para empezar, siga el curso práctico de Dreamweaver, en el que aprenderá los aspectos básicos de uso del programa.
2. Lea “Aspectos básicos de Dreamweaver”, en la página 63 para obtener más información general sobre el interfaz de usuario de Dreamweaver.
3. Aunque probablemente le resulte familiar gran parte del material de “Crear sitios y documentos”, en la página 75 y “Crear vínculos y explorar”, en la página 109, lea por encima esos capítulos para ver cómo se aplican en Dreamweaver estos conceptos conocidos, en especial “Crear un sitio local”, en la página 78. A continuación, lea “Administrar sitios”, en la página 139.
4. “Aplicar formato al texto”, en la página 177 y “Insertar imágenes”, en la página 199 ofrecen información útil sobre el uso de Dreamweaver para crear páginas HTML básicas.
5. Lea la introducción que aparece al comienzo de cada capítulo para determinar si le interesan los temas que se abordan en él.

Para diseñadores de sitios Web con experiencia en el uso de Dreamweaver 2:

1 Para empezar, lea "Novedades de Dreamweaver 3", en la página 16. Siga en esa sección las referencias a las secciones que abordan las funciones nuevas de Dreamweaver. No olvide leer las secciones sobre funciones nuevas e importantes:

- "Paleta de marcador", en la página 97
- "Editar una etiqueta HTML en la ventana de documento", en la página 338
- "Aplicar formato al texto usando estilos HTML", en la página 184
- "Sincronizar los archivos de los sitios locales y remotos", en la página 154
- "Design Notes", en la página 172
- "Limpiar HTML de Microsoft Word", en la página 350

2 Conviene leer por encima "Aspectos básicos de Dreamweaver", en la página 63 para conocer los nuevos aspectos del interfaz de usuario de Dreamweaver.

3 Además, si está interesado en personalizar y ampliar Dreamweaver, lea "Personalizar Dreamweaver", en la página 387.

Convenciones tipográficas

En esta guía se utilizan las convenciones tipográficas siguientes:

- `Fuente de código` Indica nombres de etiquetas y atributos HTML, así como el texto literal empleado en los ejemplos.
- *`Fuente de código en cursiva`* Indica elementos reemplazables (también denominados *metasímbolos*) en el código.
- **Texto Roman en negrita** Indica el texto que se debe introducir literalmente.

Novedades de Dreamweaver 3

Las nuevas funciones de Dreamweaver 3 ofrecen mejoras en la edición de HTML y la gestión de sitios; permiten agregar elementos como caracteres especiales, barras de exploración y mapas de imagen; optimizan el flujo de trabajo, y permiten personalizar y ampliar Dreamweaver.

Editar HTML

Quick Tag Editor Permite modificar, agregar o eliminar rápidamente una etiqueta HTML sin salir de la ventana de documento. Consulte "Editar una etiqueta HTML en la ventana de documento", en la página 338.

Estilos HTML Permiten definir estilos utilizando formato de caracteres HTML normalizado para distintos exploradores (como las etiquetas B y FONT) en lugar de hojas de estilos en cascada. La paleta de estilos de Dreamweaver 2.0 se denomina ahora paleta de estilos CSS. Consulte "Aplicar formato al texto usando estilos HTML", en la página 184.

Nuevo inspector de código fuente HTML Permite mostrar números de línea, seleccionar líneas de código completas desde el margen y arrastrar y colocar selecciones de HTML. También puede acoplar el inspector de código fuente HTML con otras paletas flotantes. Consulte "Utilizar el inspector de código Fuente HTML", en la página 336.

Nuevo modelo de etiquetas de terceros Permite indicar a Dreamweaver que ignore el contenido de algunos tipos de etiquetas de terceros, como las etiquetas Microsoft Active Server Pages (ASP) y ColdFusion. Puede agregar fácilmente soporte para otras etiquetas de terceros. Asimismo, las nuevas opciones de reescritura de HTML permiten controlar si Dreamweaver codifica algunos caracteres en determinados contextos. Consulte "Configurar preferencias de reescritura de HTML", en la página 344 y "Evitar la reescritura de etiquetas de terceros", en la página 410.

Agregar/Quitar reparación de cambio de tamaño de Netscape Permite agregar automáticamente JavaScript para solucionar problemas con capas CSS cuando se cambia el tamaño de la ventana de un explorador. Consulte "Configurar preferencias de capa", en la página 239.

Administrar sitios

Sincronizar archivos Permite sincronizar rápidamente la copia local de un sitio con la versión del servidor, lo que garantiza que la última versión de cada archivo se encuentra en los sitios local y remoto. También puede configurar esta función para que borre archivos sobrantes. Consulte “Sincronizar los archivos de los sitios locales y remotos”, en la página 154.

Acceso sencillo a la desprotección y protección de archivos Permite obtener, colocar, desproteger y proteger archivos directamente desde cualquier ventana de documento. Consulte “Usar el sistema de desprotección/protección”, en la página 148.

Guardar archivos antes de colocar Le pregunta si desea guardar los archivos no guardados antes de transferirlos al servidor remoto. Consulte “Configurar preferencias de FTP del sitio”, en la página 146.

URL en archivos de película Flash Ahora se pueden editar en Dreamweaver. El mapa del sitio muestra todos los vínculos de los archivos Flash y el verificador de vínculos puede comprobarlos.

Crear y editar objetos y elementos de página

Objetos de caracteres Proporcionan un conjunto de caracteres especiales y símbolos de uso frecuente (como ©, ® y ™) a los que se puede acceder fácilmente desde la paleta de objetos. Consulte “Usar la paleta de objetos”, en la página 70.

Objetos de marcos Permiten crear de forma rápida y sencilla conjuntos de marcos predefinidos. Consulte “Insertar un conjunto de marcos predefinido”, en la página 267.

Otros objetos Permiten agregar fácilmente barras de exploración, menús de salto, vínculos de correo electrónico, fechas y nuevos objetos de medios (como películas Flash 4 y Shockwave 7 y objetos Generator) a los documentos. Consulte “Usar la paleta de objetos”, en la página 70, “Crear vínculos y explorar”, en la página 109 y “Insertar medios”, en la página 281.

Mapas de imágenes en línea Permiten agregar y cambiar de tamaño zonas interactivas, cambiar vínculos y destinos y aplicar comportamientos sin necesidad de salir de la ventana de documento. Consulte “Crear mapas sensibles”, en la página 210.

Optimizar el flujo de trabajo: Integración y comunicación

Design Notes Permiten adjuntar notas a un archivo de modo que pueda realizar un seguimiento de sus cambios e informar sobre cuestiones de diseño a otros miembros del equipo. Puede incluso agregar Design Notes a imágenes en Fireworks y, a continuación, leer y editar dichas notas en Dreamweaver. Consulte “Design Notes”, en la página 172.

Importar y limpiar HTML de Word Permite importar archivos HTML generados por Microsoft Word. La función de limpieza quita todo el código y los estilos XML irrelevantes, elimina etiquetas propietarias, arregla el HTML no válido y formatea el código de acuerdo con las preferencias del usuario. Consulte “Limpiar HTML de Microsoft Word”, en la página 350.

Paleta de marcador Realiza un seguimiento de todas las acciones realizadas. Permite deshacer, repetir y copiar pasos en el Portapapeles y pegarlos para repetir acciones en otros documentos. Incluso puede guardar los pasos como un comando que aparece automáticamente en el menú Comandos. Consulte “Paleta de marcador”, en la página 97.

Repetir Sirve para llevar a cabo rápidamente tareas repetitivas. Consulte “Repetir pasos”, en la página 99.

Importar datos de tablas Permite crear tablas automáticamente a partir de datos que se han exportado a archivos delimitados desde aplicaciones como Microsoft Excel o Microsoft Access. Consulte “Importar datos de una tabla”, en la página 218.

Insertar HTML de Fireworks Importa el código origen HTML y las imágenes que se obtienen al dividir una imagen con Fireworks. Puede iniciar Macromedia Fireworks desde Dreamweaver y editar una imagen PNG de origen. Consulte “Trabajar con archivos HTML de Fireworks”, en la página 209.

Iniciar y editar medios Al hacer doble clic en una imagen o archivo de medios en la ventana Sitio, se abrirá el archivo en el editor externo correspondiente. Consulte “Usar un editor de imágenes externo”, en la página 205.

Mayor compatibilidad con Macintosh Mejora el uso del programa en ordenadores Macintosh. Dreamweaver es compatible ahora con Navigation Services, genera imágenes utilizando QuickTime y ofrece diversas mejoras.

Personalizar y ampliar Dreamweaver

Personalizar menús y métodos abreviados Permite editar, personalizar y ampliar los menús y métodos abreviados de Dreamweaver. Consulte “Personalizar menús de Dreamweaver”, en la página 391.

Ampliación de Dreamweaver Proporciona 300 funciones API nuevas que permiten crear extensiones JavaScript propias para Dreamweaver, incluidas las paletas flotantes personalizadas y los traductores de atributos. Consulte el manual *Ampliación de Dreamweaver*.

Recursos técnicos HTML y Web

A continuación se indican algunos recursos útiles disponibles en la Web:

Especificación HTML 4.0 (http://www.w3.org/TR/REC-html40/) Es la especificación oficial del World Wide Web Consortium para HTML.

Especificación de hojas de estilos en cascada nivel 1 (CSS1) (http://www.w3.org/TR/REC-CSS1) Es la especificación oficial para hojas de estilos del World Wide Web Consortium.

Index DOT Html (http://www.blooberry.com/indexdot/html/) Se trata de una amplia lista de etiquetas, atributos y valores HTML e indica la compatibilidad que ofrecen con distintos exploradores.

Guía de referencia de hojas de estilos de Web Review (http://webreview.com/guides/style/) Explica qué son los estilos y en qué exploradores funcionan.

"CGI Scripts for Fun and Profit" (http://www.hotwired.com/webmonkey/99/26/index4a.html?tw=programming) Este artículo del sitio Hotwired Webmonkey trata sobre la incorporación de secuencias de comandos CGI (Common Gateway Interface) prefabricadas a las páginas.

The CGI Resource Index (http://www.cgi-resources.com/) Base de datos sobre todos los aspectos relativos a CGI, como secuencias de comandos prefabricadas, documentación, libros e incluso contratación de programadores.

Sitio de Common Gateway Interface (http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/) Contiene una introducción a CGI.

Tabla de entidades (http://www.bbsinc.com/iso8859.html) Ofrece una relación de los nombres de entidades empleados en ISO 8859-1 (Latin-1).

Página de eventos dinámicos HTML (http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/events.asp#om40_event) Proporciona información sobre eventos de Microsoft Internet Explorer.

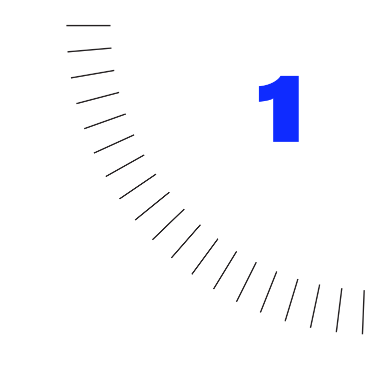
Páginas de introducción a Microsoft ASP (http://msdn.microsoft.com/workshop/server/asp/ASPover.asp) Proporciona información sobre Active Server Pages (ASP).

Página Sun JSP (http://java.sun.com/products/jsp/) Proporciona información sobre JavaServer Pages (JSP).

Páginas PHP (http://www.php.net/) Ofrecen información sobre PHP: Hypertext Preprocessor (PHP)

Página de productos Allaire ColdFusion (http://www.coldfusion.com/Products/ColdFusion/) Ofrece información sobre ColdFusion.

Sitio XML.com (http://www.xml.com) Proporciona información sobre XML.



CAPÍTULO 1
Curso práctico de Dreamweaver

En este curso práctico se explica cómo usar Dreamweaver para definir un sitio local y crear y editar documentos Web. Utilícelo para adquirir los conocimientos básicos que necesitará a la hora de desarrollar un sitio Web y familiarizarse con las nuevas capacidades de Dreamweaver 3.

En este curso creará un sitio Web para una compañía ficticia, Scaal Coffee, dedicada a la comercialización de cafés selectos.

Mientras visitan el sitio Web de Scaal, los clientes podrán leer acerca de la compañía, ver sus ofertas especiales de la semana y hojear las páginas de su catálogo en línea.

A lo largo del curso, aprenderá a realizar las siguientes tareas:

- Definir un sitio local
- Crear un documento
- Utilizar capas para diseñar una página
- Convertir capas en tablas
- Adjuntar un comportamiento a una imagen
- Importar un documento HTML de Microsoft Word
- Aplicar formato al texto usando estilos HTML
- Crear un mapa del sitio
- Crear vínculos
- Aplicar una plantilla
- Crear un menú de salto

Nota: En este curso práctico se muestran algunas funciones que sólo son compatibles con exploradores de la versión 4.0 o superiores.

Visita guiada a Dreamweaver

Antes de comenzar, vea las películas de la visita guiada (Guided Tour) en la Ayuda de Dreamweaver para familiarizarse con las funciones del programa.

1. En Dreamweaver, elija Ayuda > Uso de Dreamweaver.
2. En la lista Contenido del marco de la izquierda, haga clic en Para comenzar y, a continuación, haga clic en Aprendizaje de Dreamweaver.
3. Haga clic en el título de una película.
4. Cierre el explorador cuando haya terminado.

Vista previa del sitio Web finalizado

A continuación, observe el sitio Web finalizado para obtener una idea de lo que pretende llevar a cabo.

1 Inicie Dreamweaver.

2 En Dreamweaver, elija Archivo > Abrir. En el cuadro de diálogo de exploración de archivos, acceda a la carpeta de la aplicación Dreamweaver y, seguidamente, abra la carpeta Tutorial y, dentro de ésta, la carpeta Scaal_site.

3 En la carpeta Scaal_site, seleccione scaal_home.html y haga clic en Abrir para abrir la página principal de Scaal en la ventana de documento.

   No edite esta página. Usted creará su propia versión de ella.

4 Elija Archivo > Vista previa en el explorador y seleccione un explorador para ver la página principal de Scaal. (Utilice un explorador de la versión 4.0 o superior para ver este sitio.)



5 Mueva el cursor sobre los tres elementos del lado izquierdo de la página (Our Story, Products y This Week) y observe que los elementos se resaltan para indicar que son vínculos activos.

   Haga clic en los vínculos para explorar el sitio. Para volver a la página principal, haga clic en el logotipo de Scaal, situado en la parte superior de cada página.

6 Cierre el explorador cuando termine de ver el sitio.

7 Cierre Dreamweaver.

Organización de los archivos del curso práctico

Los archivos HTML ya acabados y los parcialmente realizados que se utilizan en este curso práctico se encuentran en la carpeta Scaal_site de la carpeta Tutorial. Las imágenes y demás archivos relacionados con la creación del sitio se encuentran en subcarpetas de Scaal_site. La ruta completa de la carpeta Scaal_site puede variar en función del lugar donde haya instalado Dreamweaver 3.0.

Cada archivo tiene un nombre significativo. Por ejemplo, el archivo HTML para la página terminada de productos de Scaal se llama products_index.htm. Los archivos parcialmente realizados (con los que deberá trabajar) tienen nombres idénticos a los de sus equivalentes del sitio ya acabado, con la diferencia de que comienzan por DW3_. Por ejemplo, la versión parcialmente realizada de products_index.htm se denomina DW3_products_index.htm.

Configurar la estructura del sitio para el curso práctico

Antes de comenzar el curso práctico, cree una carpeta para transferir a ella los archivos del sitio de Scaal. Posteriormente podrá utilizar la estructura de la carpeta Sites para almacenar otros sitios que cree.

1 En la raíz del disco local, cree una carpeta y llámela **Sites**—por ejemplo, C:\Sites (Windows) o Hard Drive:Sites (Macintosh).

2 Desde Dreamweaver/Tutorial, copie la carpeta Scaal_site en la carpeta Sites.

Definir un sitio local

Comience el desarrollo del sitio definiendo un sitio local para los archivos en Scaal_site. Un sitio es un emplazamiento donde se almacenan todos los documentos y archivos pertenecientes a un determinado sitio Web. Al definir un sitio local se establece la estructura del sitio que se está creando y se indica a Dreamweaver dónde desea almacenar todos los archivos del sitio. Defina un sitio local para cada sitio Web que cree con Dreamweaver.

Para este curso práctico deberá especificar la carpeta Scaal_site como carpeta del sitio local.

1 Inicie Dreamweaver.

   Se abrirá un documento en blanco.

2 Elija Sitio > Nuevo sitio.

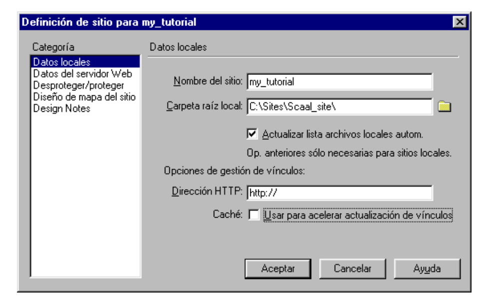
3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, asegúrese de que Datos locales está seleccionado en la lista Categoría.

4 En el campo Nombre del sitio, escriba **my_tutorial**.

   El nombre del sitio permite identificarlo y seleccionarlo fácilmente en la lista de sitios que ha definido.

5 Haga clic en el icono de carpeta situado a la derecha del campo Carpeta raíz local, acceda a la carpeta Sites/Scaal_site y haga clic en Abrir. A continuación, haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).

   El campo Carpeta raíz local se actualizará para mostrar la ruta del sitio local.



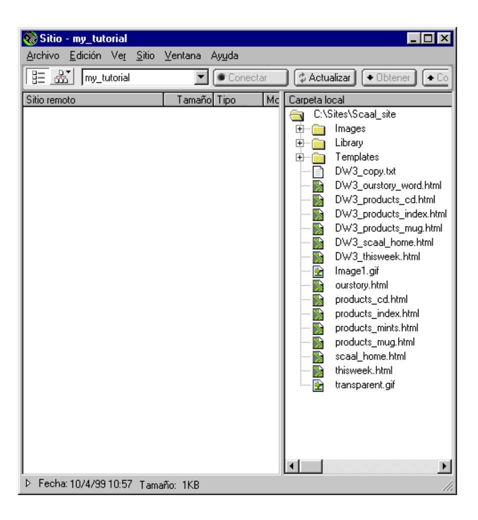
Nota: La ruta completa de la carpeta Scaal_site puede variar en función del lugar donde haya creado la carpeta Sites.

6 Haga clic en Aceptar.

7 Haga clic en Crear cuando se le pregunte si desea crear un archivo de caché para el sitio.

Al crear caché de los archivos en la carpeta Scaal_site se establece un registro de los archivos existentes de modo que Dreamweaver pueda actualizar rápidamente los vínculos al mover, cambiar el nombre o eliminar un archivo.

La ventana Sitio mostrará a continuación una lista de todas las carpetas y archivos contenidos en el sitio local my_tutorial. La lista también actúa como administrador de archivos, ya que permite copiar, pegar, eliminar, mover y abrir archivos del mismo modo que en el explorador del ordenador.



8 Deje abierta la ventana Sitio.

9 Haga clic en la ventana de documento para activarla.

Crear la página principal del sitio de Scaal.

Ahora que ya ha configurado una estructura para almacenar el sitio de Scaal, creará su página principal. Mientras crea este documento, agregará un título de página, capas, imágenes, texto y vínculos. El documento tendrá los mismos componentes de diseño que la página principal terminada de Scaal.

Si aún no están abiertos, abra los siguientes componentes del espacio de trabajo:

- La paleta de objetos (elija Ventana > Objetos), que le servirá para agregar objetos al documento.
- El inspector de propiedades (elija Ventana > Propiedades), que le permitirá definir propiedades o atributos para objetos del documento.

Guardar el documento

Guarde el documento en blanco que ha creado al iniciar Dreamweaver.

1 Seleccione Archivo > Guardar.

2 En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione la carpeta Sites/Scaal_site para guardar el archivo en ella.

3 En el campo Nombre de archivo, escriba **my_scaal_home.html**.

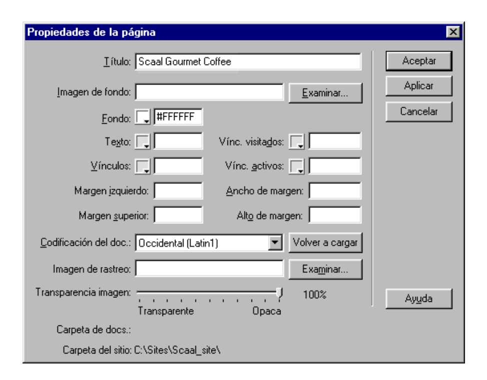
4 Haga clic en Guardar.

Definir el título de la página

El título de página de un documento HTML ayuda a los usuarios a identificar y realizar un seguimiento de la página que están explorando. El título de página aparece en la barra de título cuando la página se ve en el explorador. Cuando una página tiene un marcador, su título aparece en la lista de marcadores. Si crea un documento sin título de página, el explorador mostrará el título *Documento sin título*.

1 Con la ventana de documento activa, elija Modificar > Propiedades de la página para ver las opciones de propiedades de la página.

2 En el campo Título del cuadro de diálogo Propiedades de la página, escriba **Cafés selectos Scaal**.



3 Haga clic en Aceptar.

El título aparecerá en la barra de estado de la ventana de documento de Dreamweaver.

Crear un diseño de página

En este ejercicio, usted comenzará abriendo la versión ya acabada de la página principal de Scaal en un explorador para poder consultarla mientras trabaja.

1 Elija Archivo > Abrir, acceda a la carpeta Sites/Scaal_site, seleccione scaal_home.html y, a continuación, haga clic en Abrir.

2 Pulse F12 para obtener una vista previa de la página en un explorador.

La página principal aparecerá en el explorador.



Deje la ventana del explorador abierta en segundo plano para consultarla cuando sea necesario.

3 Haga clic en la ventana del documento scaal_home.html y, seguidamente, elija Archivo > Cerrar para cerrar el documento.

Agregar capas

Las capas son ideales para crear diseños de página complejos, ya que es fácil cambiar la posición de los elementos de la página arrastrándolos cuando se han colocado en capas. Diseñe la página principal utilizando capas y, a continuación, conviértalas en un diseño de tabla de modo que la página pueda ser vista correctamente en los exploradores de la versión 3.0 y 4.0.

Si el documento contiene capas anidadas o solapadas, no se podrán convertir en tablas.

1 Elija Ventana > Capas para abrir la paleta de capas.

2 Compruebe que el cuadro Evitar solapamiento está activado.

3 Haga clic en la ventana del documento my_scaal_home para hacerlo activo.

4 Elija Insertar > Capa.

Se agregará una capa al documento.

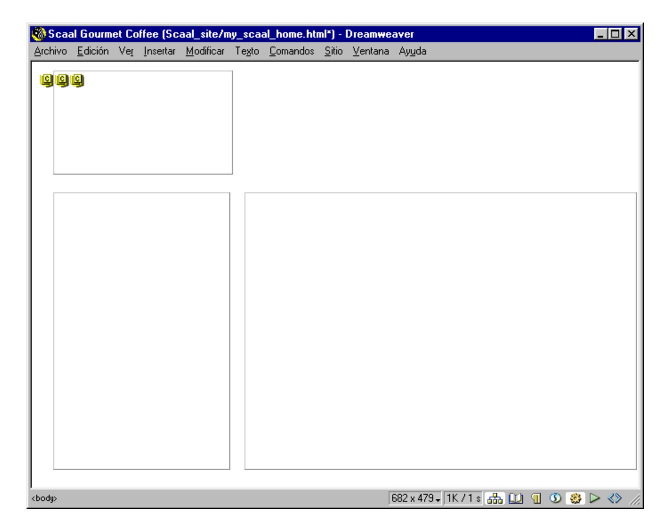
5 En el panel Común de la paleta de objetos, haga clic en el botón Arrastrar capa.



6 Al mover el cursor hasta la ventana de documento, éste se transformará en una herramienta de dibujo. En el espacio situado bajo la primera capa, arrastre el cursor para dibujar una capa nueva.

7 Repita las acciones de los pasos 5 y 6 para dibujar otra capa.

La página deberá tener una apariencia similar a la pantalla siguiente.

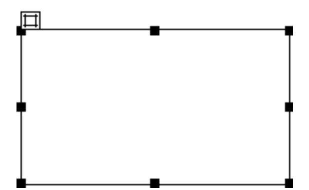


Seleccionar y manipular una capa

Puede cambiar la posición o la forma de las capas del documento.

1 Haga clic en el borde de la capa.

Aparecerán manejadores alrededor de la capa seleccionada:



2 Para cambiar el tamaño de una capa, haga clic en un manejador y arrástrelo hasta conseguir las proporciones deseadas.

3 Para mover una capa, lleve a cabo una de estas operaciones:

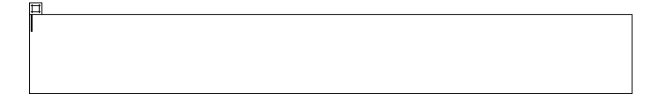
- Utilice las teclas de flecha.
- Mantenga pulsada la tecla Mayús y use las teclas de flecha para mover una capa cinco píxeles en la dirección de la flecha usada.
- Haga clic en la lengüeta de la esquina superior izquierda de la capa y arrástrela hasta la posición deseada.

Agregar una imagen

A continuación insertará la imagen del logotipo de Scaal en el documento.

1 Haga clic en cualquier lugar de la capa superior. Al hacer clic en una capa se colocará el punto de inserción en ella, sin seleccionarla.

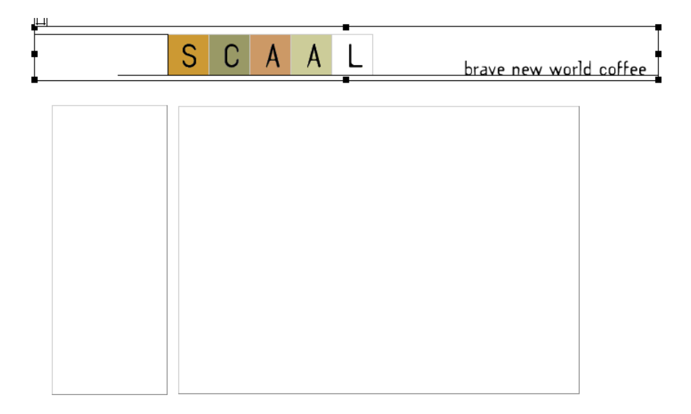
Una capa activa con el punto de inserción en su interior presenta esta apariencia:



2 Elija Insertar > Imagen.

3 En el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, acceda a la carpeta Sites/ Scaal_site/Images y, a continuación, a logo_scaal.gif. Haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).

   La imagen aparecerá en la capa.



Agregar las imágenes de exploración

A continuación agregará imágenes para los botones de exploración.

Después de agregar las imágenes a los botones, añada espacio entre los gráficos: inserte un retorno de párrafo después de las imágenes.

1 Coloque el punto de inserción en la capa de exploración (la capa inferior izquierda).

2 En el panel Común de la paleta de objetos, haga clic en el botón Insertar imagen.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.

3 En la carpeta Images de Scaal_site, acceda a btn_ourstory_up.gif y, a continuación, haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para insertar la imagen.

   La imagen Our Story aparecerá en la capa.

4 Coloque el punto de inserción en la capa detrás de la imagen y pulse Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh) para agregar espacio entre esta imagen y la próxima que inserte.

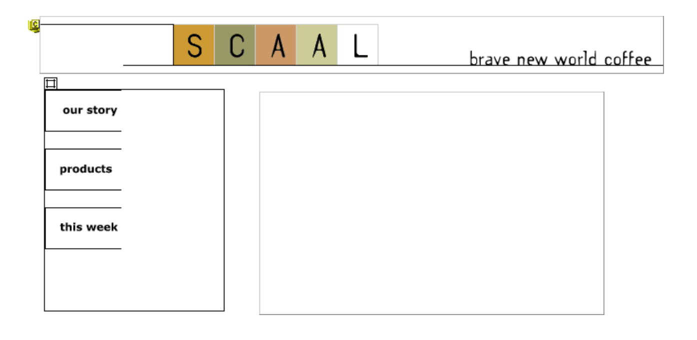


5 En la paleta de objetos, haga clic en el botón Insertar imagen y, en el cuadro de diálogo que aparece, seleccione btn_products_up.gif. Seguidamente, haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).

6 Coloque el punto de inserción en la capa detrás de la imagen y pulse Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh).

7 En la paleta de objetos, haga clic en el botón Insertar imagen y, en el cuadro de diálogo que aparece, seleccione btn_thisweek_up.gif. Seguidamente, haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).

El diseño del documento deberá ser similar a éste.

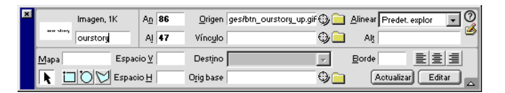


Asignar nombre a las imágenes

Acostúmbrese a asignar nombre a los elementos de los documentos. De este modo, cuando necesite hacer referencia o seleccionar una determinada imagen, capa o algún otro elemento del documento, podrá identificarlos fácilmente. Posteriormente va a tener que hacer referencia a estas imágenes. Por tanto, asígneles un nombre.

1 En la ventana de documento, haga clic en la imagen Our Story para seleccionarla.

2 En el cuadro Imagen del inspector de propiedades, escriba **ourstory**.



3 Repita estos pasos, seleccionando y asignando nombre a las otras dos imágenes del documento. Asigne a la segunda imagen el nombre **products** y a la tercera, **thisweek**.

Agregar texto a una capa

A continuación agregará texto a la capa restante.

En Dreamweaver, puede escribir el contenido directamente en una capa o cortar y pegar en ella el contenido de otro documento. En este curso práctico, agregará texto a la capa copiando y pegando el contenido de un archivo de texto existente.

1 Elija Archivo > Abrir y, a continuación, en la carpeta Scaal_site, abra DW3_copy.txt.

El documento DW3_copy.txt se abrirá en una nueva ventana de documento de Dreamweaver. DW3_copy.txt es el archivo desde el que copiará el texto.

2 Elija Edición > Seleccionar todo y seleccione el texto del documento.

3 Elija Edición > Copiar para copiar el texto.

4 Cierre el documento DW3_copy.txt.

5 En el documento my_scaal_home, coloque el punto de inserción en la capa inferior derecha.

6 Elija Edición > Pegar para pegar el texto en la capa.

Aplicar formato al texto

Puede formatear texto en la ventana de documento definiendo sus propiedades en el inspector de propiedades. En primer lugar, seleccione el texto que desea formatear y, a continuación, aplique los cambios. Cambiarán la fuente y el tamaño del texto.

Antes de formatear el texto, cree un par de párrafos. Agregue un retorno de párrafo después de la primera frase y después de la segunda.

1 Si el inspector de propiedades no está abierto, elija Ventana > Propiedades.

2 Con el punto de inserción en cualquier lugar de la capa, pulse Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todo el texto de la capa.

3 En el segundo menú emergente Formato del inspector de propiedades, que indica Fuente predet., seleccione Arial, Helvetica, sans-serif.

4 En el menú emergente Tam, seleccione 3.

   El texto del documento se actualizará automáticamente para reflejar los cambios.

Agregar un color de fondo a una capa.

También puede utilizar el inspector de propiedades para establecer el color de fondo de una capa. Puede seleccionar un color utilizando el selector de colores o escribiendo su código hexadecimal.

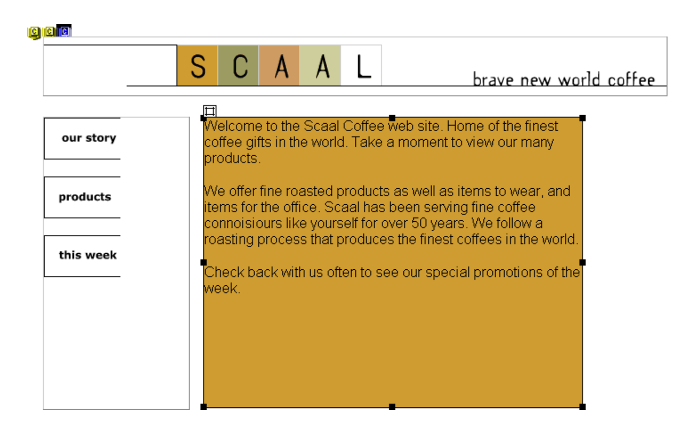
1 Haga clic en el borde de la capa que contiene el texto para seleccionarla. Cuando se selecciona una capa, aparecen manejadores alrededor de ella.

2 En el inspector de propiedades, haga clic en el cuadro Col. fondo.

   Aparecerán la paleta de colores y el icono de cuentagotas. Puede utilizar el cuentagotas para escoger cualquier color del área de trabajo visible o de la paleta de colores.

3 Mueva el icono del selector de colores al logotipo de Scaal y, a continuación, haga clic en el color dorado que rodea la letra *S*.

Se actualizará el color del fondo de la capa.



Colocar las capas

Ahora que ya realizado el diseño de la página en capas, convertirá este diseño en una tabla de modo que la página se pueda ver en los exploradores 3.0.

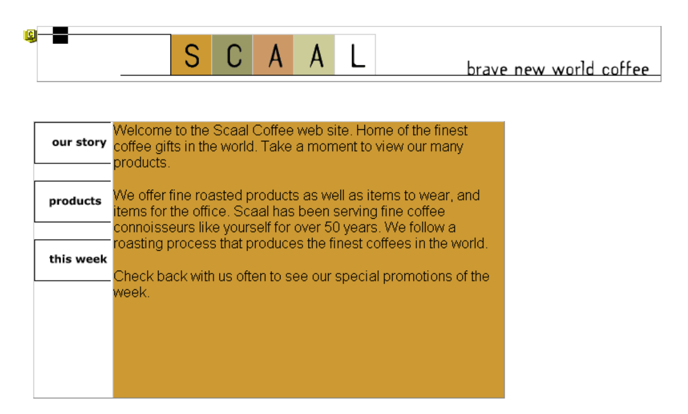
Al convertir las capas en una tabla, Dreamweaver crea columnas, filas y celdas para que coincidan con las capas de la página. Para reducir el número de columnas, filas y celdas de la tabla que se crean al convertir el diseño del documento, alinee los elementos de capa antes de convertir el documento. Utilice el inspector de propiedades para colocar las capas en un documento.

En primer lugar, cambie el tamaño y mueva las capas mientras diseña la página. A continuación, establezca la posición de las dos capas inferiores de modo que queden alineadas en la parte superior.

1 Cambie el tamaño de la capa superior arrastrando sus manejadores hacia dentro hasta que se limiten a rodear el logotipo de Scaal y el texto que le sigue.

2 Cambie el tamaño de la capa de exploración (capa inferior izquierda) arrastrando sus manejadores hacia dentro hasta que se limiten a rodear las imágenes.

3 Mueva la capa de texto de modo que quede situada al lado de la capa de exploración. Seleccione la capa y, a continuación, utilice las teclas de flecha o arrastre la capa por la lengüeta. Las capas no se solaparán, pues está activada la opción Evitar solapamiento en la paleta de capas.

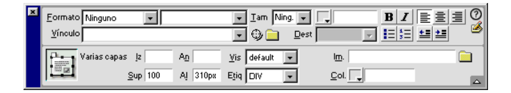


4 Si no están visibles todos los campos de propiedades de capa en el inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación de la esquina inferior derecha.

5 Seleccione la capa que contiene las imágenes de exploración. Mantenga pulsada la tecla Mayús y seleccione la capa que contiene el texto.

Se seleccionarán ambas capas.

6 En el campo Sup del inspector de propiedades, escriba **100px**. De este modo se colocarán con precisión ambas capas a 100 píxeles de la parte superior del documento.



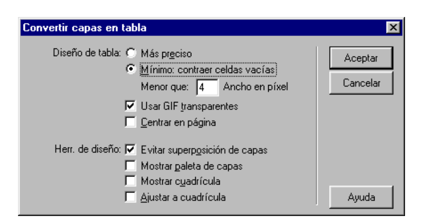
Haga clic en cualquier lugar del documento para desactivar la selección de las capas y para ver su alineación.

Convertir las capas en una tabla

Ahora que ya ha dispuesto el formato de la página, convierta las capas en una tabla para que la página se muestre correctamente tanto en exploradores de la versión 3.0 como de versiones posteriores.

1 Elija Modificar > Modo de diseño > Convertir capas en tabla.

Aparecerá el cuadro de diálogo Convertir capas en tabla.

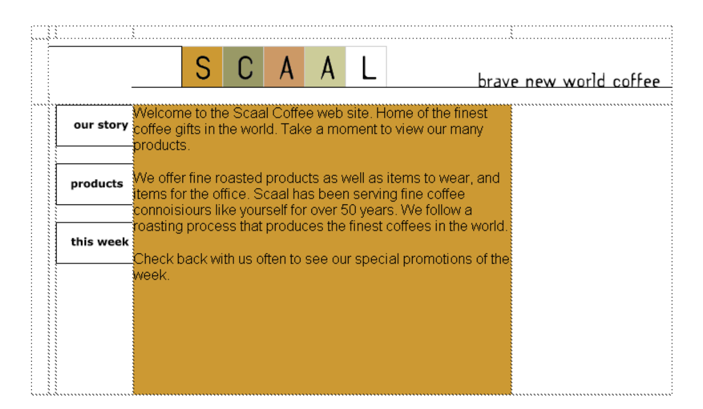


2 Compruebe que en la sección Diseño de tabla de este cuadro de diálogo están activadas las opciones Mínimo: contraer celdas vacías y Usar GIF transparentes.

3 En la sección Herr. de diseño, compruebe que está activada la opción Evitar solapamiento capas.

4 Haga clic en Aceptar.

Las capas se convertirán en una tabla.



Nota: Dreamweaver establece el espacio entre las columnas y las filas de tabla utilizando GIF transparentes. Después de convertir capas en una tabla, verá el archivo tranparent.gif en la raíz de la carpeta del sitio. No mueva este archivo a la carpeta Images. Si lo hace, aparecerán iconos de imagen rota cuando vea la página en un explorador.

5 Cierre la paleta de capas.

6 Guarde el archivo.

Crear imágenes de sustitución

Las imágenes de sustitución cambian de apariencia cuando el cursor se desplaza sobre ellas. Para crear una imagen de sustitución, adjunte un comportamiento a una imagen.

Un comportamiento es una combinación de un evento y una acción. Los eventos son situaciones que desencadenan acciones. Por ejemplo, un evento denominado `onClick` puede producirse cuando el usuario hace clic en un botón, al tiempo que un evento denominado `onMouseOver` puede ocurrir cuando el cursor del ratón pasa por encima de un objeto. Las acciones son fragmentos de código JavaScript ya definidos que realizan tareas específicas, como abrir la ventana de un explorador, reproducir un sonido o detener una película Shockwave.

Al adjuntar un comportamiento a un elemento de una página, debe especificar tanto la acción como el evento que la activa. Dreamweaver ofrece diversas acciones predefinidas que puede agregar a los elementos de la página.

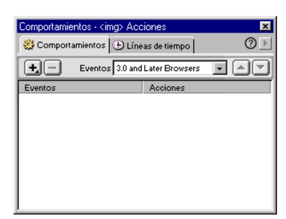
En esta parte del curso práctico aplicará la acción Intercambiar imagen a las imágenes Our Story, Products y This Week, de modo que éstas se resalten cuando el cursor pase por encima de ellas (es decir, cuando se produzca el evento `onMouseOver`). Por ejemplo, cuando la imagen Our Story aparezca en la página normalmente, tendrá esta apariencia:

Una vez definido un comportamiento que incluya la acción Intercambiar imagen durante el evento `onMouseOver`, la imagen Our Story tendrá esta apariencia (la misma imagen con otro color de fondo) cuando el ratón pase sobre ella:

Siga trabajando en el archivo de la página principal para adjuntar comportamientos a las imágenes de exploración de la página. A continuación, realice una vista previa de la página en un explorador para comprobar los comportamientos.

1 En la ventana de documento, haga clic en la imagen Our Story para seleccionarla.

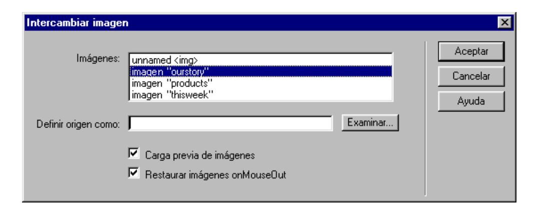
2 Elija Ventana > Comportamientos o pulse F8 para abrir el inspector de comportamientos, que muestra todos los comportamientos definidos para un elemento seleccionado.



3 El menú emergente Eventos para deberá mostrar Exploradores 3.0 y posteriores. Si no es así, seleccione esa opción.

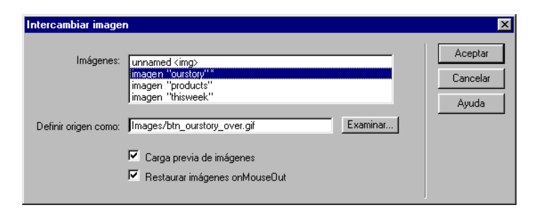
4 Agregue una nueva acción a la lista haciendo clic en el botón más (+) y eligiendo Intercambiar imagen en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Intercambiar imagen. En la lista Imágenes figurarán todas las imágenes de la página, con la imagen Our Story seleccionada. Ésta es la imagen original, que será sustituida por una imagen resaltada cuando el cursor del ratón pase por encima de ella.



5 Haga clic en Examinar para acceder a la carpeta Scaal_site/Images, seleccione btn_ourstory_over.gif y, a continuación, haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para seleccionar la imagen.

Esta imagen sustituye a la imagen original durante el evento onMouseOver.



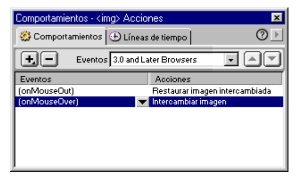
6 Acepte la configuración predeterminada para precargar y restaurar imágenes.

La opción Carga previa de imágenes carga la imagen intercambiada en el caché del explorador conforme se carga la imagen, de manera que cuando el usuario pasa el cursor del ratón sobre la imagen Our Story no se produce ninguna demora apreciable antes de que aparezca la imagen resaltada.

La opción Restaurar imágenes onMouseOut asigna automáticamente la acción Restaurar imagen intercambiada al evento onMouseOut para esta imagen. De este modo, la imagen vuelve a su estado original cuando el usuario aparta de ella el cursor del ratón.

7 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Intercambiar imagen y aplicar los campos que acaba de realizar.

El inspector de comportamientos incluye ahora los eventos y las acciones que acaba de definir para la imagen. El evento onMouseOver aparece con la acción Intercambiar imagen. Sobre él se encuentra el evento onMouseOut con la acción Restaurar imagen intercambiada. Este comportamiento se definió al aceptar las opciones predeterminadas del cuadro de diálogo Intercambiar imagen.



8 Repita los pasos 4 a 7 para adjuntar las acciones Intercambiar imagen y los eventos onMouseOver a las imágenes Products y This Week:

- Seleccione la imagen Products. A continuación, en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, defina el origen de la imagen de intercambio Products como btn_products_over.gif.
- Seleccione la imagen This Week. En el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, defina el origen de la imagen de intercambio This Week como btn_thisweek_over.gif.

9 Cierre el inspector de comportamientos.

10 Pulse F12 para ver el documento en el explorador de la Web predeterminado.

No es preciso que guarde un documento antes de obtener su vista previa. Cuando realiza una vista previa de un documento funcionan todas las opciones relacionadas con el explorador.

11 Mueva el cursor del ratón sobre las imágenes Our Story, Products y *This Week* para ver cómo cambian.

12 Cuando termine de ver el archivo, cierre la ventana del explorador.

13 Regrese a Dreamweaver y elija Archivo > Guardar para guardar los cambios realizados en la página principal.

A continuación comenzará a crear los archivos a los que vinculará la página principal.

Importar un documento HTML de Word

El archivo del curso práctico para la página Our Story contiene un documento creado en Microsoft Word y guardado como documento HTML. En este ejercicio importará el documento en Dreamweaver y eliminará el código HTML no estándar del documento utilizando una nueva función de Dreamweaver denominada Limpiar HTML de Word.

La función Limpiar HTML de Word ofrece opciones para limpiar o arreglar etiquetas HTML, definir elementos CSS (hojas de estilos en cascada), establecer un color de fondo para la página, eliminar las etiquetas de formato específicas de Word y convertir los tamaños de fuente y los encabezados de Word en atributos de tamaño HTML.

1 Con la página my_scaal_home abierta, elija Archivo > Nuevo para abrir un archivo nuevo.

2 Elija Archivo > Importar > Importar HTML de Word para importar un documento HTML de Word.

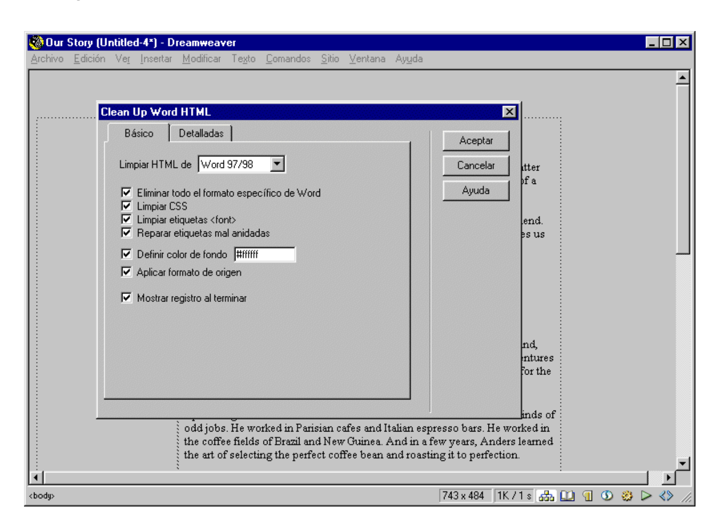
3 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo HTML de Word a importar, acceda a DW3_ourstory_word.html y, a continuación, haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para elegir el archivo HTML de Word.

El programa le preguntará si desea guardar el documento.



4 Haga clic en Aceptar.

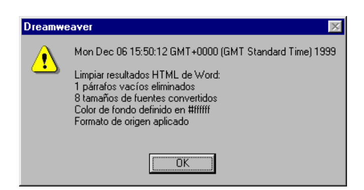
El documento Our Story se abrirá en segundo plano y aparecerá el cuadro de diálogo Limpiar HTML de Word delante del documento.



Al seguir este curso práctico, acepte la configuración predeterminada del cuadro de diálogo Limpiar HTML de Word. Estas opciones establecen el color de fondo del documento como blanco, conservan gran parte del formato actual y limpian el código HTML del archivo.

5 En el cuadro de diálogo Limpiar HTML de Word, todas las opciones de la ficha Básicas deben estar seleccionadas de forma predeterminada. Compruebe que todas ellas están seleccionadas y haga clic en Aceptar.

Aparecerá el registro de Limpiar HTML de Word, con detalles sobre el resultado de la operación.



6 Haga clic en Aceptar.

Aparecerá un documento en blanco. Éste es el nuevo documento que creó antes de importar el documento HTML de Word. El documento importado se encuentra detrás del documento en blanco.

7 Cierre el documento en blanco.

8 Haga clic en el documento Our Story para convertirlo en la ventana activa.

9 Elija Archivo > Guardar como para guardar el documento Our Story. Asígnele el nombre **my_ourstory**.

Observe que el documento Our Story conserva el formato de tabla y los atributos de fuente del archivo original HTML de Word.

Aplicar formato al texto usando estilos HTML

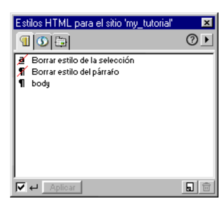
Una vez importado el documento Our Story, cambiará el formato del texto. Una forma sencilla de aplicar formato a un documento consiste en utilizar estilos HTML. Un estilo HTML consta de una o más etiquetas HTML y puede incluir colores, fuentes, tamaño, etc. Puede crear estilos HTML para aplicar a un párrafo completo o a texto seleccionado. Una vez creado un estilo HTML, puede aplicarlo a cualquier página del sitio actual.

A diferencia de los estilos CSS (es decir, con la especificación de hojas de estilos en cascada), el formato de estilos HTML sólo afecta al texto al que se aplica o que se crea usando dichos estilos. Si cambia el formato de un estilo HTML que ha creado, no se actualizará el texto que haya formateado originalmente con ese estilo.

Aplicar estilos HTML

En este ejercicio utilizará un estilo HTML para formatear texto del documento Our Story.

1 Elija Ventana > Estilos de HTML. Aparecerá la paleta de estilos HTML.



Observe que los estilos de la paleta son para el sitio my_tutorial. La paleta contiene tres elementos:

- Los dos primeros son los comandos de Dreamweaver Borrar estilo de la selección y Borrar estilo del párrafo. Utilícelos para borrar los estilos existentes en el texto que ha seleccionado en el documento.
- El otro elemento es un estilo de párrafo HTML llamado `body`, creado especialmente para este curso práctico.

2 Compruebe que está activada la opción Aplicar, en la esquina inferior izquierda de la paleta de estilos HTML.

3 En el documento my_ourstory, coloque el punto de inserción en el primer párrafo. Para aplicar un estilo a un párrafo puede colocar el punto de inserción en cualquier lugar del mismo.

4 En la paleta de estilos HTML, haga clic en el estilo `body`.

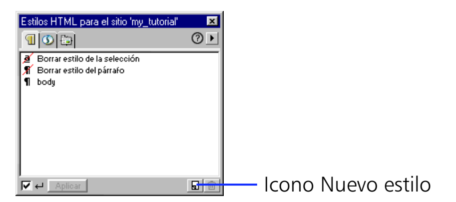
El texto del primer párrafo adoptará el formato del nuevo estilo.

5 Aplique el estilo `body` a otros párrafos del documento.

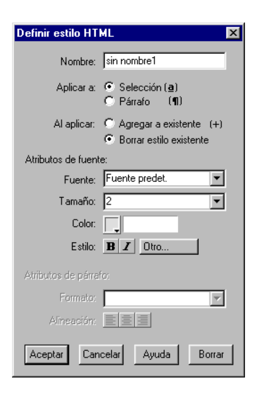
Crear estilos HTML

En el siguiente ejercicio, creará un estilo HTML para dar énfasis a la palabra *Scaal* en el documento.

1 Haga clic en el icono Nuevo estilo, situado en la parte inferior de la paleta de estilos HTML.



Aparecerá el cuadro de diálogo Definir estilo HTML.



2 En el campo Nombre, escriba **scaal**.

3 En Aplicar a, elija Selección.

De este modo se aplicará el estilo a un rango de texto seleccionado en lugar de hacerlo a todo el párrafo.

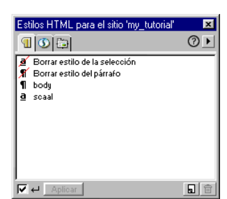
4 En Al aplicar, conserve la opción predeterminada, Borrar estilo existente. De este modo se borrarán los estilos aplicados al texto seleccionado cuando aplique el nuevo estilo.

5 En Atributos de fuente, seleccione los atributos deseados. Le sugerimos que seleccione los atributos siguientes:

- Fuente: Arial, Helvetica, sans-serif
- Tamaño: 3
- Color: #CC9933 (o utilice el selector de colores para elegir un color dorado)
- Estilo: haga clic en Otro y seleccione Énfasis

6 Haga clic en Aceptar.

El nuevo estilo se agregará a la paleta de estilos HTML. Observe la *a* situada delante del estilo Scaal: este icono indica que el estilo es de selección, no de párrafo.



Si desea aplicar un estilo a una selección, seleccione el rango de texto que desea reformatear.

7 En la ventana de documento, seleccione la palabra Scaal en el primer párrafo.

8 Seleccione el estilo scaal en la paleta de estilos HTML.

El texto mostrará el nuevo estilo en el documento.

SCAAL

9 Aplique el estilo scaal a algunas selecciones más y, a continuación, cierre la paleta de estilos HTML.

10 Elija Archivo > Guardar para guardar los cambios realizados en el documento my_ourstory.

11 Elija Archivo > Cerrar para cerrar el documento.

Crear un mapa visual del sitio

Utilice la opción de mapa que ofrece Dreamweaver para obtener una representación visual de alto nivel de la estructura de un sitio local. También puede utilizar el mapa para agregar nuevos archivos al sitio, para agregar, eliminar y cambiar vínculos y para crear un archivo gráfico del sitio que podrá exportar e imprimir desde una aplicación de edición de imágenes.

La página principal del sitio siempre aparece en la parte superior del mapa; bajo la página principal aparecen los archivos con los que ésta tiene vínculos.

Defina DW3_scaal_home.html como página principal del sitio my_tutorial. Esta página es similar a la página principal que usted ha creado. Es básicamente igual que el documento my_scaal_home, pero con el formato de imágenes y texto ya aplicado.

Hay varias formas de definir la página principal de un sitio. La forma más sencilla consiste en usar el menú contextual.

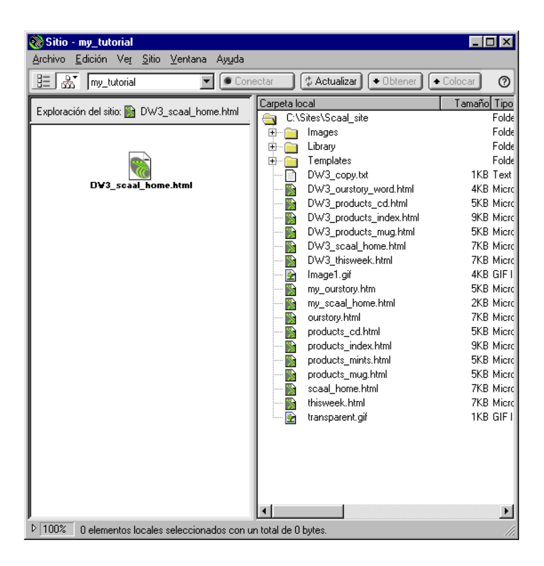
1 Haga clic en la barra de título de la ventana Sitio (si está visible) para activarla, o bien elija Ventana > Archivos del sitio.

2 En la lista Carpeta local de la ventana Sitio, localice el archivo DW3_scaal_home.html. Haga clic con el botón izquierdo del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en el icono del archivo DW3_scaal_home.html.

3 En el menú contextual, elija Establecer como página principal.

4 Haga clic en el icono Mapa del sitio, en la parte superior izquierda de la ventana Sitio.

Aparecerá la ventana Sitio con dos vistas del sitio local: a la izquierda se encuentra un mapa del sitio que representa gráficamente la estructura actual del sitio Scaal (con DW3_scaal_home.html como página principal) y, a la derecha, una lista con el contenido de la carpeta local.



La página DW3_scaal_home no tiene vínculos actualmente. En la próxima sección del curso agregará vínculos a esta página.

Deje abierta por el momento la ventana Sitio para poder observar cómo se actualiza al agregar vínculos a la página principal.

Crear vínculos

Las imágenes de la parte izquierda de la página principal de Scaal guían a los visitantes a páginas específicas del sitio. Desde las imágenes Our Story, Products y This Week usted agregará vínculos a las páginas correspondientes.

Observará que hay varias formas de crear vínculos con Dreamweaver. En primer lugar, agregará un vínculo desde la imagen Our Story a la página Our Story utilizando el inspector de propiedades.

1 En la ventana Sitio, haga doble clic en el icono del archivo DW3_scaal_home.html, en cualquiera de los paneles.

   Se abrirá el archivo DW3_scaal_home.html.

2 En la ventana de documento, haga clic en la imagen Our Story para seleccionarla.

   No haga doble clic en la imagen o, de lo contrario, Dreamweaver abrirá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.

3 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades si es que no está abierto.

   El inspector de propiedades de la imagen muestra información acerca de la imagen seleccionada.



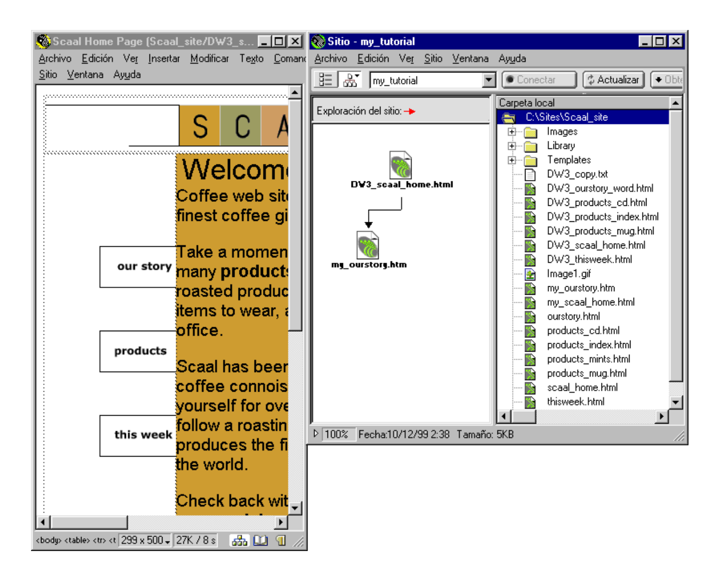
Nota: El campo Vínculo contiene un signo de número (#) que se creó al adjuntar a la imagen el comportamiento Intercambiar imagen. No quite el signo de número (#), que será reemplazado por el nombre de archivo del documento con el que establezca el vínculo.

4 En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta situado a la derecha del campo Vínculo.

5 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, acceda a my_ourstory.html y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para seleccionar el archivo.

El nombre de archivo aparecerá en el campo Vínculo del inspector de propiedades. A continuación agregará un vínculo a la imagen Products mediante el inspector de propiedades y la ventana Sitio.

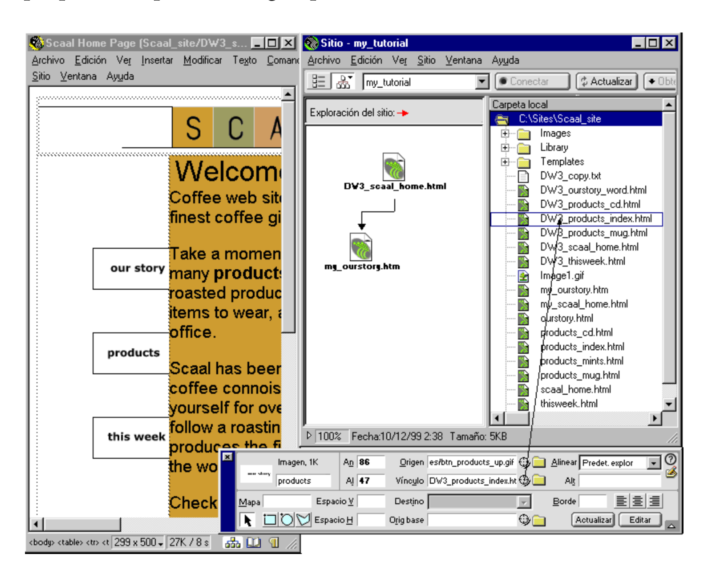
6 Haga clic en la barra de título de la ventana Sitio para activarla, o bien elija Ventana > Archivos del sitio. Si es preciso, cambie el tamaño de la ventana de documento para que pueda colocar el lado izquierdo de la ventana de documento y la ventana Sitio uno junto al otro.



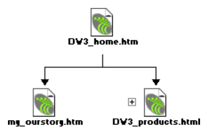
7 En la ventana de documento, haga clic en la imagen Products para seleccionarla.

8 En el inspector de propiedades, arrastre el icono de señalización de archivo (situado al lado del campo Vínculo) hasta la ventana Sitio y señale el archivo DW3_products_index.html.

El nombre del archivo aparecerá en el campo Vínculo del inspector de propiedades para la imagen products.



Haga clic en el icono Mapa del sitio de la ventana Sitio. El mapa del sitio se actualizará para reflejar el vínculo que ha agregado.



Un signo más (+) situado junto a cualquier archivo del mapa del sitio indica que el archivo contiene vínculos con otros documentos. Haga clic en el signo más (+) para ampliar el árbol del mapa de forma que muestre los archivos asociados. Haga clic en el signo menos (-) para reducir la vista del mapa del sitio.

A continuación, cambie un vínculo utilizando el menú contextual.

9 En la ventana de documento, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en la imagen This Week y elija Cambiar vínculo.

   Esta imagen está vinculada a un comportamiento que cambia la imagen mostrada cuando el usuario mueve el cursor sobre ella. Cambie el vínculo de modo que se abra un archivo cuando el usuario hace clic en la imagen.

10 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, acceda a DW3_thisweek.html y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para seleccionar el archivo que desea abrir.

   Observe que el campo Vínculo del inspector de propiedades se actualiza para mostrar el nombre del archivo vinculado. A continuación creará un vínculo desde el texto.

11 En el documento de Dreamweaver, seleccione la palabra products en el segundo párrafo.

12 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) y elija Crear vínculo en el menú contextual.

13 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, acceda a DW3_products_index.html y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para seleccionar el archivo.

14 Elija Archivo > Guardar para guardar todos los cambios realizados en la página principal.

15 Seleccione Archivo > Cerrar para cerrar la página.

Crear una plantilla

Puede utilizar plantillas para crear documentos que tengan una estructura y una apariencia comunes. Las plantillas son útiles si desea asegurarse de que todas las páginas del sitio comparten determinadas características.

Si aplica una única plantilla a un grupo de páginas, podrá editar la información del grupo de páginas editando la plantilla y, seguidamente, aplicándola de nuevo a dichas páginas. Mientras que los elementos exclusivos de cada página (como el texto que describe el artículo en venta) permanecen sin cambios, los elementos comunes de la plantilla (como las barras de desplazamiento) se actualizan en todas las páginas que comparten dicha plantilla.

La página de productos de Scaal tiene vínculos con diversas páginas en las que se describe la gama de productos que la empresa tiene a la venta. En este ejercicio, usted utilizará una página de productos existente para crear una plantilla. El uso de una plantilla garantiza que las páginas de productos tengan un diseño y formato idénticos.

En esta sección, creará una plantilla a partir de una página de productos existente y, a continuación, empleará la plantilla para crear nuevas páginas de productos.

Ver una página de productos

Comience viendo la página de Scaal sobre discos compactos en un explorador.

1 En la lista Carpeta local de la ventana Sitio, localice el icono del archivo product_cd.html y, a continuación, haga doble clic en el icono para abrir el archivo en Dreamweaver.

2 Pulse F12 para obtener una vista previa de la página en una ventana del explorador.



3 Cierre el explorador cuando termine de ver la página.

4 Cierre el archivo products_cd.html.

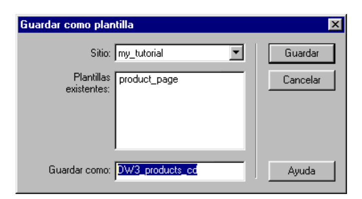
Crear la plantilla

En este ejercicio, usted creará una plantilla a partir de la versión del curso práctico de la página de Scaal sobre discos compactos. A continuación usará esta plantilla para crear páginas adicionales sobre productos.

1 En la lista Carpeta local de la ventana Sitio, haga doble clic en el icono DW3_products_cd.html para abrir el archivo.

2 Elija Archivo > Guardar como plantilla.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como plantilla.



   La plantilla existente, product_page, se ha creado y aplicado a las páginas terminadas de productos del sito de Scaal. En este ejercicio, usted creará su propia versión de esta plantilla.

3 En el campo Guardar como, cambie el nombre de la plantilla escribiendo **my_product_page** y haga clic en Guardar.

   Un documento nuevo aparecerá en la ventana de documento. Observe el identificador de plantilla y la extensión del archivo .dwt.

<<Plantilla>> (my_products_page.dwt) - Dreamweaver

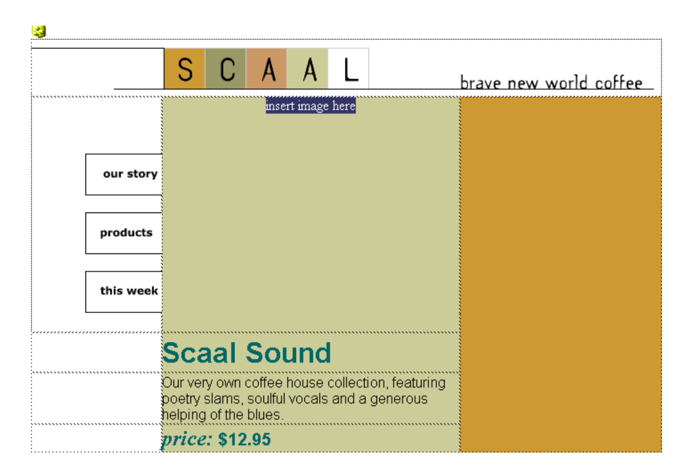
Modificar la plantilla

En este punto, la plantilla nueva coincide con la página a partir de la cual ha guardado la plantilla. El diseño de algunas áreas debe ser el mismo en todas las páginas sobre productos: la fotografía, el nombre, la descripción y el precio del producto. En este ejercicio, usted aprenderá a definir estas áreas en la plantilla.

Cada plantilla contiene regiones bloqueadas y editables. Las regiones bloqueadas sólo pueden editarse desde la propia plantilla; éstas aparecen con un color de resaltado en todas las páginas a las que se ha aplicado la plantilla. Las regiones editables son marcadores de posición para el contenido exclusivo de cada página a la que se ha aplicado la plantilla. En una plantilla aplicada, las regiones editables se encuentran resaltadas.

1 En la plantilla my_product_page.dwt de la ventana de documento, seleccione y borre la imagen del disco compacto y escriba **Insertar imagen aquí** en la celda de la tabla.

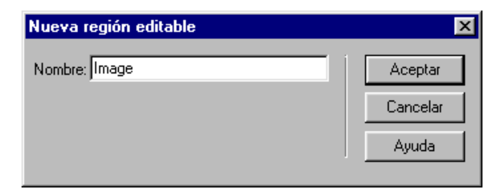
2 Seleccione el texto que acaba de escribir.



3 Elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nueva región editable.

4 En el campo Nombre, escriba **Imagen** como nombre de esta región de la plantilla.



5 Haga clic en Aceptar.

Observe que el texto aparece ahora resaltado, lo que indica que es una región editable de la plantilla.

6 En la ventana de documento, seleccione el texto “Scaal Sound” y elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable para convertir esta sección en una región editable de la plantilla.

7 En el campo Nombre del cuadro de diálogo Nueva región editable, escriba **Nombre** y, a continuación, haga clic en Aceptar.

En la ventana de documento, la región aparece resaltada y se puede identificar por el nombre que le asignó.

8 En la ventana de documento, seleccione el texto descriptivo del producto y elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable para convertir esta sección en una región editable de la plantilla.

9 En el campo Nombre del cuadro de diálogo Nueva región editable, escriba **Descripción** y, a continuación, haga clic en Aceptar.

En la ventana de documento, la región aparece resaltada y se puede identificar por el nombre que le asignó.

10 Elija Archivo > Guardar para guardar la plantilla.

Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar páginas, en el que podrá elegir si actualiza todos los documentos del sitio local. Si selecciona Sí se actualizarán las páginas del sitio terminado de Scaal y no es éste el objetivo.

11 Haga clic en No y, seguidamente, en Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Actualizar páginas.

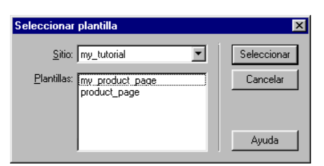
12 Cierre la plantilla.

Aplicar la plantilla

A continuación usará la plantilla para crear una nueva página sobre productos.

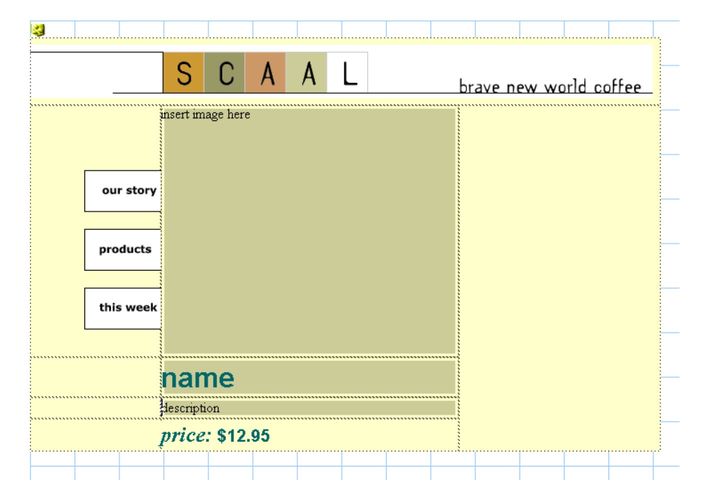
1 Elija Archivo > Nuevo desde plantilla.

Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar plantilla.



2 En la lista Plantillas, seleccione my_product_page como la plantilla que desea aplicar y, a continuación, haga clic en Seleccionar.

Aparecerá un nuevo documento sin título.



Las regiones sombreadas del documento son editables; mientras que las restantes regiones están bloqueadas y no se pueden editar.

3 Guarde el documento y asigne al archivo el nombre **my_products_mug.html**.

Editar el documento

Una vez definidas las regiones editables, la actualización de páginas es sencilla. En este ejercicio, usted reemplazará el texto marcador de posición por una imagen y agregará texto para crear la página de productos Commuter Mug de Scaal.

1 Sitúe el punto de inserción en la región Imagen.

2 Elija Insertar > Imagen. En el cuadro de diálogo que aparece seleccione mug.gif y, a continuación, haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para seleccionar la imagen.

3 Borre el marcador de posición “Insertar imagen aquí”.

4 En la región Nombre de la ventana de documento, escriba un nombre para el producto, como **Commuter Mug** y borre el marcador de posición.

5 En la región Descripción de la ventana de documento, escriba texto descriptivo sobre Commuter Mug y borre el marcador de posición.

6 Guarde el documento.

7 Cierre el documento.

En la próxima sección del curso práctico, usted vinculará documentos de páginas de productos a la página principal de productos de Scaal. Las páginas de productos que vinculará se crearon utilizando una plantilla similar.

Crear un menú de salto

Un menú de salto es un menú emergente de opciones que vinculan y abren archivos en una ventana del explorador. En este ejercicio, usted creará un menú de salto que permita al cliente pasar rápidamente de la página de índice de productos a las páginas específicas de productos del sitio Scaal.

Antes de crear el menú de salto, obtenga una vista previa de la página terminada.

1 En la ventana Sitio, haga doble clic en el icono del archivo products_index.html para abrirlo.

2 Pulse F12 para obtener una vista previa de la página en el explorador.



3 Haga clic en la flecha situada a la derecha del menú emergente de selección de productos para mostrarlo. Seleccione el producto que desea ver.

4 Cuando termine de ver los archivos, cierre la ventana del explorador.

5 Cierre el archivo products_index.

Insertar un menú de salto

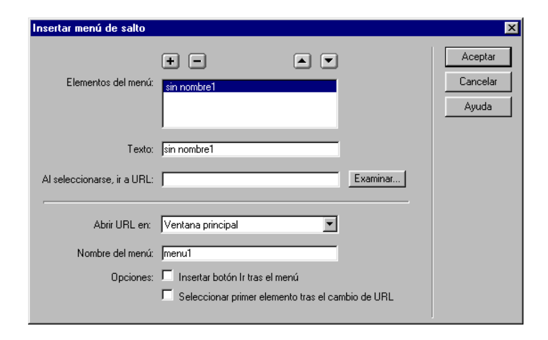
El menú de salto que cree contendrá un indicador de selección para informar a los visitantes sobre las opciones disponibles. También creará dos comandos de menú que se vincularán a páginas de productos.

1 En la ventana Sitio, haga doble clic en el icono del archivo DW3_products_index.html para abrirlo.

2 Seleccione y borre el texto “insertar menú de salto aquí”.

3 Con el punto de inserción en la celda de la tabla, elija Insertar > Objeto de formulario > Menú de salto.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar menú de salto.



4 En el campo Texto, escriba **Seleccione un producto**.

Este texto indicará al visitante que debe llevar a cabo una acción.

5 En Opciones, elija la opción Seleccionar primer elemento tras el cambio de URL.

De este modo se establecerá la primera entrada de un menú como el elemento al que vuelve el menú cuando un usuario selecciona una opción en el menú de salto.

6 Haga clic en el botón con el signo más (+) para agregar otro elemento al menú de salto.

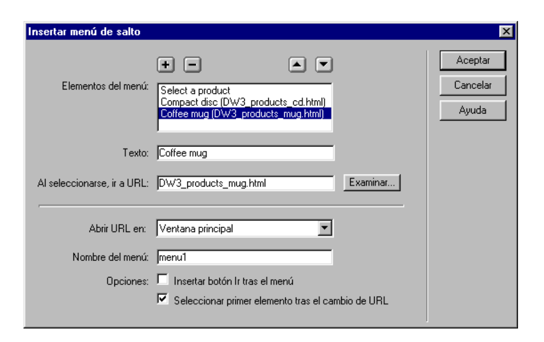
7 En el campo Texto, escriba **Disco compacto**.

8 En el campo Al seleccionarse, ir a URL, haga clic en Examinar y acceda a DW3_products_cd.html. A continuación, haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para seleccionar el archivo que desea abrir cuando se seleccione el elemento.

9 Haga clic en el botón con el signo más (+) para agregar otro elemento al menú de salto.

10 En el campo Texto, escriba **Coffee mug**. A continuación, haga clic en Examinar y acceda a DW3_products_mug.html. Haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh) para seleccionar el archivo que desea abrir cuando se seleccione el elemento.

El cuadro de diálogo Insertar menú de salto deberá tener una apariencia similar a la pantalla siguiente.



11 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

12 Guarde el documento.

El menú de salto no funciona en la ventana de documento. Es necesario obtener una vista previa en un explorador para comprobar sus vínculos.

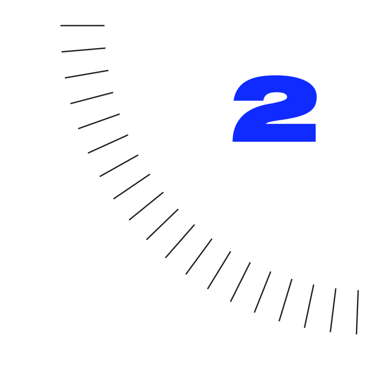
Comprobar el sitio

Ahora que ya ha realizado todos los trabajos de edición necesarios en los archivos parcialmente realizados, vea el sitio completo en un explorador para comprobar su apariencia.

1 Con la página DW3_scaal_home abierta, pulse F12 para abrir la página en un explorador.

2 Haga clic en las imágenes Our Story, Products y This Week para ver las otras páginas que ha editado para el sitio. Seleccione los elementos del menú de salto en la página Products.

3 Cuando termine de ver el sitio que ha creado, cierre la ventana del explorador, regrese a Dreamweaver y elija Archivo > Cerrar para cerrar la página principal.



CAPÍTULO 2
Aspectos básicos de Dreamweaver

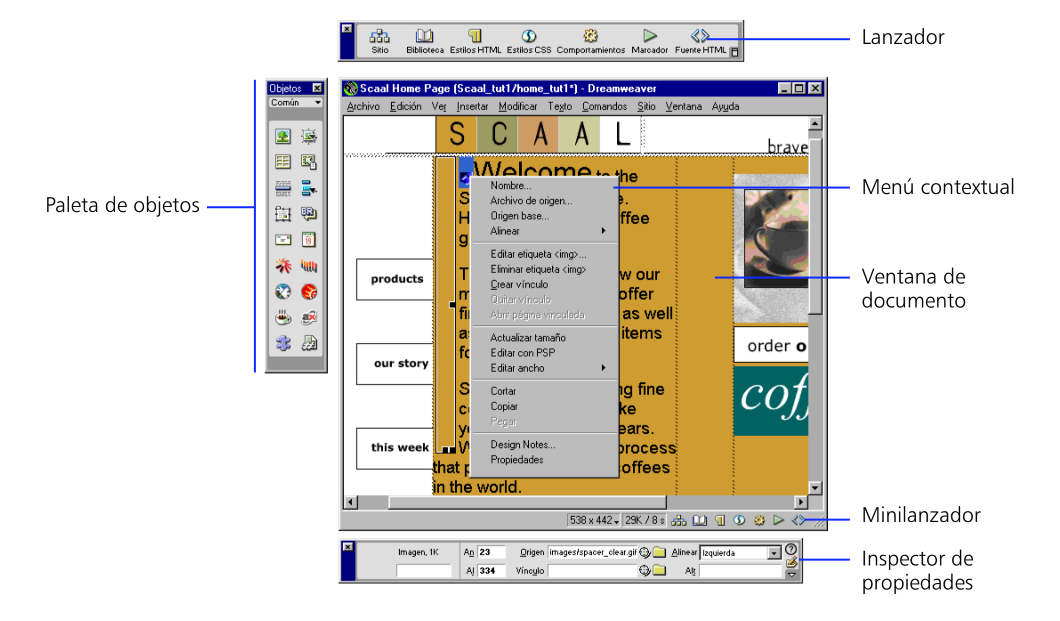
Comenzar a utilizar Dreamweaver es tan fácil como abrir un documento HTML o crear uno nuevo. Sin embargo, para sacar el máximo provecho de Dreamweaver, deberá conocer cuáles son los conceptos relativos al área de trabajo de Dreamweaver y cómo seleccionar las opciones que mejor se adapten a su forma de trabajar.

Área de trabajo de Dreamweaver

El área de trabajo de Dreamweaver es flexible, lo que le permite adaptarse a distintas formas de trabajar y diversos niveles de experiencia. Cuenta con algunos componentes que se utilizan constantemente:

- La ventana de documento muestra el documento actual mientras lo está creando y editando.
- El lanzador contiene botones para abrir y cerrar los inspectores y paletas utilizados con mayor frecuencia. Los iconos del lanzador se incluyen también en el minilanzador, situado en la parte inferior de la ventana de documento, lo que facilita el acceso a éstos cuando el lanzador está cerrado. Puede definir qué iconos aparecen en el lanzador utilizando el panel Paletas flotantes del cuadro de diálogo Preferencias.
- La paleta de objetos contiene botones para la creación de diversos tipos de objetos, como imágenes, tablas, capas, etc.
- El inspector de propiedades muestra las propiedades del objeto o el texto seleccionado y permite su modificación.
- Los menús contextuales permiten acceder rápidamente a comandos útiles relacionados con la selección o área actual.

- Las paletas flotantes acoplables permiten combinar ventanas, inspectores y paletas flotantes en una o varias ventanas con fichas de selección.



Usar el menú Ventana

El menú Ventana facilita el acceso a todas las ventanas, inspectores y paletas de Dreamweaver. Una marca de verificación al lado de un elemento de este menú indica que el elemento señalado se encuentra abierto, aunque puede estar oculto detrás de otras ventanas. Para mostrar un elemento que no tiene una marca de verificación al lado de su nombre, seleccione el nombre del elemento en el menú.

En general, si no está seguro de dónde buscar un elemento de Dreamweaver, acuda al menú Ventana.

Paletas flotantes acoplables

La mayoría de las paletas e inspectores de Dreamweaver se pueden *acoplar* o combinar en una única paleta flotante con múltiples fichas de selección. Esto facilita el acceso a la información sin saturar el espacio de trabajo. El lanzador, el inspector de propiedades y la ventana Sitio no se pueden acoplar.

Para combinar dos o más paletas y crear una paleta con fichas de selección:

1 Arrastre la ficha (no la barra de título) de una paleta flotante sobre otra paleta flotante. Cuando aparezca un borde resaltado alrededor de la paleta de destino, suelte el botón del ratón.

2 Haga clic en cualquier ficha de la ventana para colocar la paleta correspondiente en primer plano.

Dado que la paleta de objetos no tiene ninguna ficha, no se puede acoplar con otra paleta arrastrándola sobre ella. Sin embargo, sí puede arrastrar la ficha de otra paleta sobre la paleta de objetos para combinarlas.

Para quitar una paleta de la paleta con fichas de selección:

Arrastre su ficha fuera de la ventana.

Para mover una paleta desde una paleta con fichas de selección hasta otra:

Arrastre su ficha hasta la otra paleta con fichas de selección. Cuando aparezca un borde resaltado alrededor de la paleta de destino, suelte el botón del ratón.

Configurar preferencias de paletas flotantes

Utilice las preferencias de paletas flotantes para especificar qué paletas e inspectores aparecerán siempre sobre la ventana de documento y cuáles podrán quedar ocultos por dicha ventana. También puede emplear este panel de preferencias para especificar qué paletas e inspectores aparecen en el lanzador. Todos los elementos que aparecen en el lanzador aparecerán también en el minilanzador.

Para especificar dónde aparece cada paleta en relación con la ventana de documento:

1 Elija Edición > Preferencias y, a continuación, seleccione Paletas flotantes en la lista de categorías.

   De forma predeterminada, todas las ventanas, paletas e inspectores están configurados para que aparezcan sobre la ventana de documento.

2 Desactive la selección de las ventanas, paletas e inspectores que desea que aparezcan en segundo plano en la ventana de documento.

   Por ejemplo, si desea permitir que la ventana de documento oculte el inspector de código fuente HTML, desactive la opción HTML. Ahora el inspector de código fuente HTML sólo aparecerá sobre la ventana de documento cuando se encuentre activo.

   Del mismo modo, si desea permitir que la ventana de documento oculte las paletas flotantes que ha añadido al personalizar Dreamweaver, desactive Resto de flotadores.

Ventana de documento

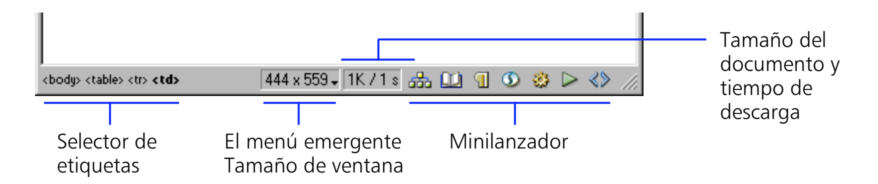
La ventana de documento muestra el documento actual aproximadamente igual a como aparecerá en un explorador de la Web. La barra de título de la ventana de documento muestra el título de la página y, entre paréntesis, el nombre del archivo y un asterisco si el archivo contiene cambios no guardados.

Las etiquetas que controlan el texto u objeto seleccionado aparecen en el selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. Haga clic en una de estas etiquetas para resaltar su contenido en la ventana de documento. Haga clic en <body> para seleccionar todo el cuerpo del documento.

El conjunto de botones situado en la parte inferior derecha de la ventana de documento se denomina minilanzador, ya que se trata de una versión reducida del lanzador. Los botones que aparecen de forma predeterminada en el minilanzador son iguales que los del lanzador: permiten abrir la ventana Sitio, la paleta de bibliotecas, la paleta de estilos HTML, la paleta de estilos CSS, el inspector de comportamientos, la paleta de marcador y el inspector de código fuente HTML.

A la izquierda del minilanzador aparecen el tamaño de la página y el tiempo de descarga estimados, incluidos los archivos dependientes, como las imágenes y las películas Shockwave. Consulte ““Comprobar el tiempo y el tamaño de descarga”, en la página 171”.

La ventana emergente Tamaño de ventana permite cambiar el tamaño de la ventana de documento para que adopte dimensiones predeterminadas o personalizadas. Consulte “Cambiar el tamaño de la ventana de documento”, en la página 67.



Cambiar el tamaño de la ventana de documento

La barra de estado de la ventana de documento indica las dimensiones actuales (en píxeles) de la ventana. Al hacer clic en el tamaño de la ventana se activará el menú emergente Tamaño de ventana, que permite adaptar las dimensiones de la ventana a las del monitor. Para lograr un diseño de página que tenga una apariencia adecuada en un tamaño concreto (o en varios tamaños distintos), puede ajustar la ventana de documento con cualquiera de los tamaños enumerados en el menú emergente.

Nota: El tamaño de la ventana indicado corresponde a las dimensiones internas de la ventana del explorador, sin bordes. El tamaño del monitor figura entre paréntesis. Por ejemplo, la opción "536 x 196 (640 x 480, Predeterminado)" es el tamaño de ventana que se debe utilizar si los visitantes van a hacer uso de Internet Explorer o Netscape Navigator en su configuración predeterminada con un monitor de 640 x 480.

Para establecer un tamaño predeterminado para la ventana de documento:

Elija uno de los tamaños del menú emergente situado en la parte inferior de la ventana de documento.

Para cambiar los valores que aparecen en el menú emergente Tamaño de ventana:

1 Elija Editar tamaños en el menú emergente Tamaño de ventana.

2 Haga clic en cualquiera de los valores de Ancho o Alto de la lista de tamaños de ventana y escriba un valor nuevo.

Para hacer que la ventana de documento se ajuste sólo a un ancho específico (sin modificar el alto), seleccione un valor de altura y elimínelo.

3 Haga clic en el campo Descripción para introducir texto descriptivo sobre un tamaño específico.

Para agregar un valor al menú emergente Tamaño de ventana:

1 Elija Editar tamaños en el menú emergente Tamaño de ventana.

2 Haga clic en el espacio en blanco situado debajo del último valor de la columna Ancho.

3 Introduzca valores en Ancho y Alto.

4 Haga clic en el campo Descripción para introducir el texto descriptivo sobre el tamaño agregado.

Por ejemplo, puede escribir "SVGA" o "PC estándar" junto a la entrada para un monitor de 800 x 600 píxeles, y "Mac 17 pulg." junto a la entrada para un monitor de 832 x 624 píxeles. Recuerde que la mayoría de los monitores se pueden ajustar a varias dimensiones de píxeles.

Configurar preferencias de barra de estado

Utilice las preferencias de barra de estado para definir opciones para la barra de estado, situada en la parte inferior de la ventana de documento. Para mostrar estas preferencias, elija Edición > Preferencias y seleccione Barra de estado.

Tamaños de ventana Permite personalizar los tamaños de las ventanas que aparecen en el menú emergente de la barra de estado. Consulte "Cambiar el tamaño de la ventana de documento", en la página 67.

Velocidad de conexión Determina la velocidad de conexión (en kilobits por segundo) empleada para calcular el tamaño de descarga. El tamaño de descarga de la página se muestra en la barra de estado. El tamaño de descarga de las imágenes se muestra en el inspector de propiedades cuando se selecciona una imagen.

Mostrar minilanzador en barra de estado Hace que Dreamweaver muestre el minilanzador en la parte inferior de la ventana de documento. Los botones del minilanzador permiten abrir ventanas, paletas e inspectores.

Usar el inspector de propiedades

El inspector de propiedades permite examinar y editar las propiedades del elemento de página seleccionado actualmente. Un elemento de página es un objeto o texto. Puede seleccionar elementos de página en la ventana de documento o en el inspector de código fuente HTML.

Para mostrar u ocultar el inspector de propiedades, elija Ventana > Propiedades.



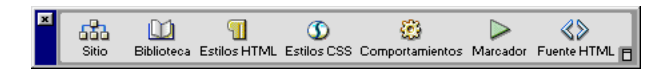
La mayoría de los cambios realizados en las propiedades se aplicarán de inmediato en la ventana de documento . Para aplicar un cambio en algunas propiedades es necesario hacer clic fuera de sus campos de edición o pulsar la tecla Tab para pasar a otra propiedad.

Las propiedades que aparecen en el inspector de propiedades dependen del elemento seleccionado. Para obtener información sobre propiedades concretas, seleccione un elemento en la ventana de documento y, a continuación, haga clic en el icono Ayuda, situado en la esquina superior derecha del inspector de propiedades.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades del elemento seleccionado que se utilizan con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades, para ver más propiedades del elemento. Es posible que algunas propiedades ocultas ni siquiera aparezcan en el inspector de propiedades ampliado.

Usar el lanzador

El lanzador contiene botones que permiten abrir y cerrar diversos inspectores, paletas y ventanas. Para mostrar u ocultar el lanzador, elija Ventana > Lanzador.



Para cambiar la orientación horizontal del lanzador por la vertical, haga clic en el icono de orientación situado en la parte inferior derecha.

Para obtener información sobre los botones predeterminados del lanzador, consulte “Ventana Sitio”, en la página 144, “Usar la paleta de bibliotecas”, en la página 377, “Aplicar formato al texto usando estilos HTML”, en la página 184, “Usar la paleta de estilos CSS”, en la página 194, “Usar el inspector de comportamientos”, en la página 298, “Paleta de marcador”, en la página 97 o “Utilizar el inspector de código Fuente HTML”, en la página 336.

Personalizar el lanzador

Utilice las preferencias de paletas flotantes para determinar qué elementos aparecen en el lanzador y el minilanzador en la parte inferior de la ventana de documento.

Para especificar qué paletas flotantes aparecen en el lanzador y el minilanzador:

1. Elija Edición > Preferencias y, a continuación, seleccione Paletas flotantes en la lista de categorías.

   Los elementos seleccionados para mostrar en el lanzador y el minilanzador aparecerán en el cuadro Mostrar en Lanzador. Aparecerán siete elementos de forma predeterminada.

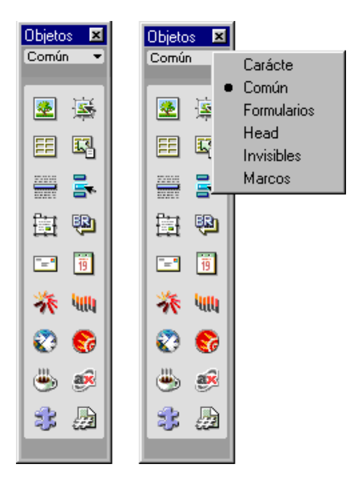
2. Para añadir un elemento al lanzador y al minilanzador, haga clic en el botón con el signo más (+).
3. Para quitar un elemento del lanzador y el minilanzador, resalte el elemento y haga clic en el botón con el signo menos (-).
4. Para mover un elemento hacia arriba o hacia abajo de la lista, equivalente a moverlo a izquierda o derecha (respectivamente) en el lanzador y el minilanzador, seleccione dicho elemento y haga clic en las teclas de flecha.
5. Haga clic en Aceptar.

   El lanzador y el minilanzador cambiarán para mostrar los elementos que haya especificado.

Usar la paleta de objetos

La paleta de objetos contiene botones para la inserción de diversos tipos de objetos, como tablas, capas e imágenes. Para mostrar u ocultar la paleta de objetos, elija Ventana > Objetos. Para insertar un objeto, haga clic en el botón correspondiente de la paleta de objetos o arrastre el icono del botón a la ventana de documento. Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o la tecla Opción (Macintosh) mientras inserta un objeto para evitar el cuadro de diálogo Insertar objeto e introducir un objeto marcador de posición vacío del tipo especificado. Por ejemplo, para insertar un marcador de posición para una imagen sin especificar un archivo de imagen, mantenga pulsada la tecla Control u Opción y haga clic en el botón Imagen.

La paleta de objetos contiene seis paneles de forma predeterminada: Caracteres, Común, Formularios, Marcos, Head e Invisibles. Utilice el menú emergente de la parte superior de la paleta para pasar de un panel a otro. Puede modificar cualquier objeto de la paleta o crear sus propios objetos. Consulte “Cambiar la paleta de objetos”, en la página 388. Para obtener información sobre las opciones de cada panel, consulte los temas relacionados en la Ayuda de Dreamweaver.



La paleta de objetos contiene los paneles siguientes:

- El panel Común contiene los objetos más utilizados, como las imágenes, las tablas y las capas.
- El panel Caracteres contiene caracteres especiales, como los símbolos de copyright y marca registrada y las comillas angulares. Es posible que estos símbolos no se muestren correctamente en exploradores distintos de Netscape Navigator 3 y 4 e Internet Explorer 3 y 4.
- El panel Formularios contiene botones que permiten crear formularios y elementos de formulario.

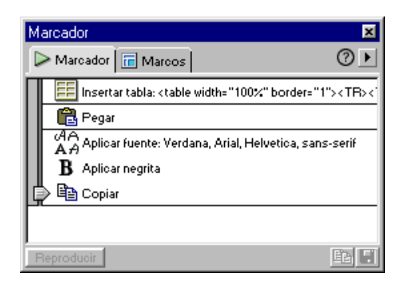
- El panel Marcos contiene estructuras comunes de conjuntos de marcos.
- El panel Head contiene botones que permiten agregar diversos elementos HEAD, como las etiquetas META, KEYWORDS y BASE .
- El panel Invisibles contiene botones que permiten crear objetos no visibles en la ventana de documento, como los puntos de fijación con nombre. Elija Ver > Elementos invisibles para ver los iconos que marcan la posición de estos objetos. Haga clic en los iconos de elementos invisibles de la ventana de documento para seleccionar los objetos y cambiar sus propiedades. Consulte "Elementos invisibles", en la página 92.

Algunas de las preferencias generales afectan a la paleta de objetos. Para cambiar estas preferencias, elija Edición > Preferencias y seleccione General.

- Cuando inserte objetos tales como imágenes, tablas, secuencias de comandos y elementos HEAD, aparecerá un cuadro de diálogo solicitando información adicional. Puede suprimir estos cuadros de diálogo desactivando la opción Mostrar diálogo al insertar objetos. Cuando se inserta un objeto con esta opción desactivada, el objeto recibe valores de atributo predeterminados. Después de insertar el objeto, utilice el inspector de propiedades para cambiar sus propiedades.
- Las preferencias de paleta de objetos permiten visualizar el contenido de la paleta de objetos como Sólo texto, Sólo iconos o Iconos y texto.

Usar la paleta de marcador

La paleta de marcador realiza un seguimiento del trabajo realizado en Dreamweaver. Para mostrar la paleta de marcador, elija Ventana > Marcador.



Puede utilizar la paleta de marcador para deshacer varios pasos de una sola vez, para volver a reproducir pasos dados anteriormente y para automatizar tareas mediante la creación de comandos. Si desea más información, consulte "Paleta de marcador", en la página 97.

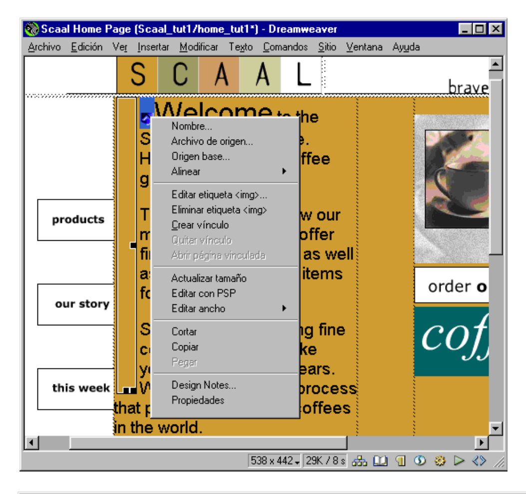
Usar Menús contextuales

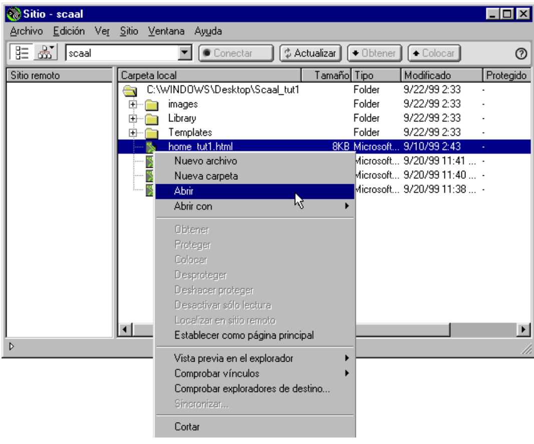
Dreamweaver emplea de forma extensiva los menús contextuales, ya que proporcionan un método para acceder rápidamente a los comandos y las propiedades más útiles relacionados con la ventana o el objeto con el que esté trabajando. En los menús contextuales sólo aparecen los comandos pertinentes para la selección actual.

Para utilizar menús contextuales:

1 Abra el menú contextual haciendo clic con el botón izquierdo del ratón (Windows) o haciendo clic mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en el objeto o la ventana.

2 Seleccione el comando del menú contextual y suelte el botón del ratón.





Usar el inspector de código fuente HTML

El inspector de código fuente HTML muestra el código que utilizan los exploradores para mostrar el documento como una página Web. Para mostrar u ocultar el inspector de código fuente HTML, elija Ventana > Fuente HTML.

Los cambios realizados en la ventana de documento se reflejarán inmediatamente en el inspector de código fuente HTML. Si introduce HTML en el inspector de código fuente y, a continuación, hace clic fuera del inspector, los cambios correspondientes aparecen en la ventana de documento. Para obtener más información, consulte "Utilizar el inspector de código Fuente HTML", en la página 336.

Para realizar cambios menores en etiquetas HTML puede utilizar el Quick Tag Editor en lugar del inspector de código fuente. Para mostrar el Quick Tag Editor, pulse Control+T (Windows) o Comando +T (Macintosh) o elija Modificar > Quick Tag Editor. Para obtener más información, consulte "Editar una etiqueta HTML en la ventana de documento", en la página 338.

Definir preferencias

Dreamweaver incluye parámetros de definición de preferencias que determinan la apariencia general del interfaz de usuario de Dreamweaver, así como las opciones relacionadas con funciones concretas, como capas, hojas de estilos, HTML, editores externos y vista previa de páginas en un explorador. A lo largo de esta guía del usuario se facilita información sobre opciones de preferencias específicas, junto con la función o el tema asociados.

Esta guía sólo describe las opciones de preferencias más comunes. Consulte el tema correspondiente en la Ayuda de Dreamweaver para obtener información sobre opciones de preferencias que no se aborden aquí.

Configurar preferencias generales

Las preferencias generales controlan la apariencia global de Dreamweaver. Para cambiar estas preferencias, elija Edición > Preferencias y haga clic en General.

Configurar preferencias de fuentes/codificación

Utilice las preferencias de fuentes/codificación para definir una codificación de fuentes predeterminada de documentos nuevos y establecer las fuentes que utiliza Dreamweaver para mostrar cada codificación. La codificación de un documento determina cómo se muestra éste en un explorador. La configuración de fuentes de Dreamweaver permite manipular texto con la fuente y el tamaño deseados sin que ello afecte la apariencia del documento cuando otros usuarios lo vean en un explorador.

Para cambiar la codificación del documento actual:

Elija Modificar > Propiedades de la página y, a continuación, seleccione una codificación en el menú emergente Codificación del doc.

Para cambiar la codificación predeterminada empleada al crear documentos:

Elija Edición > Preferencias, haga clic en Fuentes /codificación en la lista Categoría y elija una codificación en el menú emergente Codificación pred.

Para definir las fuentes que desea utilizar para cada tipo de codificación:

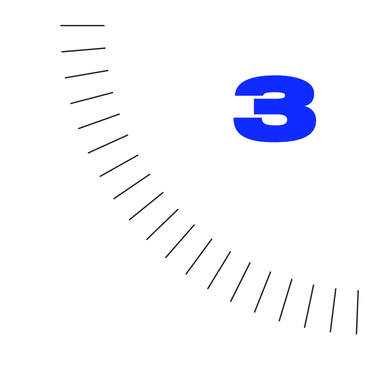
1 Elija Edición > Preferencias y haga clic en Fuentes /codificación en la lista Categoría.

2 Seleccione el tipo de codificación (por ejemplo, Occidental (Latin1) o Japonés) en la lista Config. fuentes y, a continuación, elija las fuentes que desea utilizar para esa codificación en los menús emergentes situados debajo de la lista Config. fuentes.

Usar Dreamweaver con otras aplicaciones

Dreamweaver facilita el proceso de diseño y desarrollo de páginas Web al permitirle trabajar con otras aplicaciones. Para obtener información sobre cómo trabajar con otras aplicaciones, como los exploradores, los editores HTML, los editores de imágenes y las herramientas de animación, consulte los temas siguientes:

- Para obtener información sobre el uso de Dreamweaver con otros editores HTML, como HomeSite o BBEdit, consulte “Usar editores de HTML externos”, en la página 352.
- Puede especificar sus exploradores preferidos para la obtención de una vista previa del sitio. Consulte “Vista previa en exploradores”, en la página 170.
- Puede lanzar un editor de imágenes externo, como Macromedia Fireworks, desde Dreamweaver. Consulte “Usar un editor de imágenes externo”, en la página 205.
- Puede configurar Dreamweaver para que lance un editor distinto para cada tipo de archivo. Consulte “Iniciar un editor de medios externo”, en la página 282.
- Para obtener información acerca de cómo agregar animación al sitio mediante películas de Flash, consulte “Insertar películas Flash”, en la página 286.
- Para aprender a agregar interacción al sitio mediante películas Shockwave, consulte “Insertar películas Shockwave”, en la página 284.



CAPÍTULO 3
Crear sitios y documentos

Un sitio Web es un conjunto de documentos vinculados con atributos compartidos, tales como temas relacionados, un diseño similar o un objetivo común.

Con Dreamweaver se pueden crear documentos individuales, pero la mayoría de los diseñadores de páginas Web crean sitios coherentes, no conjuntos de documentos variados sin relación alguna. Dreamweaver es una herramienta que sirve para crear y administrar sitios, así como para crear y editar documentos.

Crear un sitio a partir de un conjunto de distintos documentos preexistentes es mucho más complicado que crear nuevos documentos a partir de un sitio con un diseño común. Para obtener resultados óptimos, diseñe y planifique el sitio antes de crear las páginas correspondientes.

Nota: Si desea comenzar a crear documentos inmediatamente, puede probar algunas de las herramientas de creación de documentos de Dreamweaver y realizar un documento de muestra. (Consulte "Crear y editar documentos HTML", en la página 86.) Sin embargo, no comience un desarrollo serio del documento hasta que haya configurado el sitio.

El primer paso a la hora de crear un sitio Web consiste en planificarlo. Consulte "Planificación de sitios", en la página 76. El paso siguiente consiste en establecer la estructura básica del sitio. Consulte "Crear un sitio local", en la página 78. Si ya dispone de un sitio en un servidor Web y desea usar Dreamweaver para editarlo, consulte "Editar y actualizar un sitio existente", en la página 80.

Una vez creado el sitio local, puede comenzar a integrar documentos en él. Los documentos son las páginas que los usuarios ven cuando visitan un sitio Web. Los documentos contienen texto e imágenes, además de otros elementos más sofisticados, como sonido, animación y vínculos con otros documentos. Conforme cree y trabaje con los documentos, Dreamweaver generará automáticamente el código HTML necesario. Use el inspector de código fuente HTML para examinar o editar el código HTML.

En Dreamweaver puede crear documentos a partir de páginas HTML en blanco o de plantillas. También puede abrir y modificar documentos HTML creados en otras aplicaciones. Consulte "Crear y editar documentos HTML", en la página 86.

Use el cuadro de diálogo Propiedades de la página para configurar un documento y definir los elementos básicos de la página. El título de la página identifica al documento ante el usuario. Las imágenes de fondo, los colores de fondo y los colores del texto y los vínculos personalizan la página y permiten distinguir el texto normal del hipertexto. Consulte "Configurar las propiedades del documento", en la página 95.

Para agregar texto a los documentos, escriba en la ventana de documento o pegue texto procedente de otras aplicaciones. Las imágenes, reglas horizontales y otros objetos se agregan utilizando la paleta de objetos o los comandos del menú Insertar. Consulte "Agregar texto e insertar objetos", en la página 88.

Al agregar contenido, podrá seleccionar y modificar objetos directamente en la ventana de documento. En algunos casos, es posible que tenga que seleccionar los marcadores que representan a los elementos de la página que no están visibles en la ventana de documento. Consulte "Seleccionar elementos en la ventana de documento", en la página 91.

Para ayudarle a gestionar el sitio, Dreamweaver muestra los archivos del sitio como lista o mapa. Puede usar el mapa del sitio para crear y ver rápidamente prototipos de sus sitios Web. Consulte "Trabajar con archivos del sitio", en la página 84 y "Ver la estructura del sitio", en la página 127.

Cuando tenga algunos documentos, podrá comenzar a crear vínculos para conectarlos a otros documentos del sitio, a documentos de sitios remotos, a direcciones de correo electrónico o a secuencias de comandos. Consulte "Crear vínculos", en la página 114.

Por último, configure un sitio remoto correspondiente al sitio local y cargue los archivos locales en el sitio remoto para que los visitantes puedan ver sus páginas. Consulte "Configurar un sitio remoto", en la página 140.

Planificación de sitios

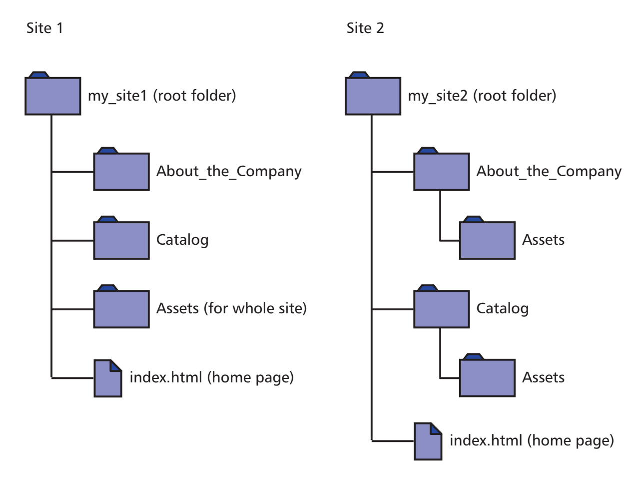
En Dreamweaver, el término ***sitio*** puede hacer referencia a un sitio Web o un emplazamiento local de almacenamiento de documentos pertenecientes a un sitio Web. La forma habitual de crear un sitio consiste en crear una carpeta en el disco local con todos los archivos del sitio y crear y editar los documentos dentro de dicha carpeta. Posteriormente, se copiarán periódicamente esos archivos en un servidor Web, lo que hace posible que otras personas visiten el sitio. Este procedimiento resulta mucho más conveniente que crear y editar los archivos en el sitio Web directamente, ya que permite comprobar los cambios en el sitio local antes de hacerlos públicos y, a continuación, realizar simultáneamente todos los cambios en el sitio Web en lugar de aplicarlos uno a uno.

Planificar la estructura del sitio

Organizar cuidadosamente el sitio desde el primer momento puede ayudar a ahorrar tiempo más adelante. Si comienza a crear documentos sin pensar en la jerarquía a la que corresponden, puede terminar con una enorme carpeta llena de archivos y difícil de administrar, o con archivos relacionados repartidos por media docena de carpetas con nombres similares.

Divida el sitio en categorías. Sitúe las páginas relacionadas en la misma carpeta. Por ejemplo, los comunicados de prensa de la compañía, la información sobre contactos y las ofertas de trabajo pueden colocarse en una carpeta, y las páginas del catálogo en línea pueden ir en otra. Utilice subcarpetas cuando sea necesario.

Decida dónde desea colocar elementos como imágenes y archivos de sonido. Por ejemplo, es conveniente colocar todas las imágenes en un emplazamiento, a fin de facilitar su localización cuando quiera insertarlas en una página. Los diseñadores sitúan a veces todos los elementos que desean utilizar en un sitio y que son ajenos a HTML en una carpeta llamada Activos. La carpeta puede contener otras carpetas, como Imágenes, Shockwave y Sonidos. También se puede utilizar una carpeta Activos distinta para cada grupo de páginas relacionadas, si no hay muchos activos compartidos entre los grupos.



Utilice la misma estructura para sitios locales y remotos. El sitio local y el sitio Web remoto deberán tener exactamente la misma estructura. Si crea un sitio local utilizando Dreamweaver y, a continuación, carga todo en el sitio remoto, Dreamweaver se asegurará de que la estructura local se duplique con precisión en el entorno remoto.

Planificar la exploración del sitio

Otra área en la que merece la pena planificar es la exploración. Cuando diseñe su sitio, piense en la experiencia que le gustaría dar a sus visitantes.

"Usted está aquí." En todo momento deberá resultar fácil a los visitantes saber en qué lugar del sitio se encuentran y cómo pueden volver a la página de nivel superior.

Búsquedas e índices. Los visitantes deberán ser capaces de encontrar fácilmente la información que desean.

Opinión. Ofrezca un medio por el que los visitantes puedan ponerse en contacto con el webmaster (en su caso) si algo marcha mal en el sitio o con los responsables de la compañía o el sitio.

Utilice las herramientas de exploración de Dreamweaver como ayuda en el diseño de la exploración del sitio. Consulte "Crear vínculos y explorar", en la página 109 para obtener más información.

Planificar el uso de plantillas y bibliotecas

Las plantillas y bibliotecas de Dreamweaver permiten reutilizar diseños y elementos de página en distintos documentos. Sin embargo, resulta más difícil aplicar diseños y elementos reutilizables a una serie de páginas existentes que crear páginas utilizando dichos elementos desde el principio.

Utilice plantillas. Si muchas de sus páginas utilizan el mismo diseño, planifique y diseñe una plantilla con ese diseño. A continuación, cree páginas a partir de la plantilla y, si decide cambiar el diseño de todas las páginas, cambie simplemente la plantilla.

Nota: Los cambios que puede realizar en los documentos basados en plantillas están sujetos a algunas restricciones. Las plantillas se utilizan mejor en entornos de colaboración con el fin de garantizar que todos los usuarios emplean el mismo diseño de página. Los elementos de biblioteca pueden brindar una mayor flexibilidad de uso fuera de entornos de colaboración.

Utilice elementos de biblioteca. Si sabe que una determinada imagen u otro elemento va a aparecer en muchas páginas del sitio, diseñe el elemento con antelación y conviértalo en un elemento de biblioteca. Si posteriormente cambia ese elemento, la nueva versión aparecerá en todas las páginas que lo contengan.

Para obtener más información sobre la reutilización de diseños y elementos, consulte "Plantillas y bibliotecas", en la página 357.

Crear un sitio local

Un sitio local —el área de almacenamiento local de los archivos del sitio Web— necesita un nombre y una carpeta raíz local donde se almacenen todos sus archivos. Cree un sitio local por cada sitio Web en el que trabaje.

La carpeta raíz local del sitio deberá ser específica de ese sitio. No use el disco ni la carpeta de la aplicación Dreamweaver como raíz del sitio. Una buena idea es crear una carpeta llamada Sitios y, posteriormente, crear carpetas raíz locales dentro de esa carpeta, una para cada sitio con el que trabaje.

Para crear un sitio local:

1 Elija Sitio > Nuevo sitio.

En el cuadro de diálogo Definición de sitio que aparece estará seleccionada la categoría Datos locales.

2 Introduzca las opciones siguientes:

- En el campo Nombre del sitio, introduzca un nombre para el sitio. El nombre del sitio aparece en la ventana Sitio y en el submenú Sitio > Abrir sitio. Puede elegir el nombre que desee.

- En el campo Carpeta raíz local, especifique la carpeta del disco duro en la que se desea almacenar los archivos, las plantillas y los elementos de biblioteca del sitio. Cuando Dreamweaver resuelve vínculos relativos a la raíz, lo hace tomando esta carpeta como raíz. (Consulte “Rutas relativas a la raíz”, en la página 113) Haga clic en el icono de carpeta para examinar y seleccionar la carpeta o introduzca una ruta y un nombre de carpeta en el campo de texto. Si aún no existe la carpeta raíz local, créela desde el cuadro de diálogo Examinar. Es posible que no pueda crear una carpeta en ese cuadro de diálogo si utiliza un ordenador Macintosh sin Navigation Services.

- En la opción Actualizar lista archivos locales autom., indique si desea actualizar automáticamente la lista de archivos locales cada vez que copie archivos en el sitio local. Si desactiva esta opción, mejorará la velocidad de Dreamweaver a la hora de copiar esos archivos, pero el panel Local de la ventana Sitio no se actualizará automáticamente. Para actualizar manualmente la ventana Sitio, haga clic en el botón Actualizar de la misma. Para actualizar manualmente sólo el panel Local, elija Ver > Actualizar local en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar local (Macintosh).

- En el campo Dirección HTTP, introduzca el URL que utilizará el sitio Web finalizado, de modo que Dreamweaver pueda verificar los vínculos del sitio que utilicen URL absolutas. (Consulte “Comprobar vínculos entre documentos”, en la página 168.) Por ejemplo, la dirección HTTP del sitio Web de Macromedia es http://www.macromedia.com.

- En la opción Caché, indique si desea crear caché local para mejorar la velocidad de las tareas de administración de vínculos y sitios. Si no selecciona esta opción, Dreamweaver volverá a preguntarle si desea utilizar caché antes de crear el sitio.

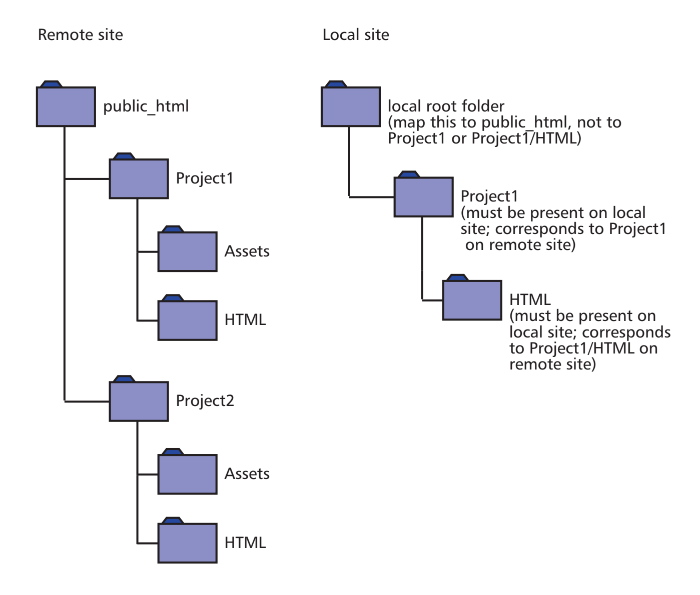
3 Haga clic en Aceptar.

Posteriormente, cuando esté listo para publicar el sitio en un servidor remoto, deberá agregar información adicional sobre el sitio. Para obtener más información sobre los sitios remotos, consulte “Configurar un sitio remoto”, en la página 140.

Editar y actualizar un sitio existente

Puede utilizar Dreamweaver para copiar un sitio remoto existente (o una rama del mismo) en el disco local y editarlo, incluso aunque no haya utilizado Dreamweaver para crear el sitio original.

Aunque sólo tenga la intención de editar una parte del sitio remoto, para evitar problemas deberá duplicar toda la estructura de la rama correspondiente del sitio, desde su carpeta raíz hasta los archivos que desea editar. Por ejemplo, si la carpeta raíz del sitio remoto, denominada public_html, contiene dos carpetas, Project1 y Project2, y desea trabajar únicamente con los archivos HTML de Project1, no será necesario que descargue los archivos de Project2, pero deberá asignar su carpeta raíz local a public_html, no a Project1.



Para editar un sitio Web existente:

1 Configure un sitio local donde copiar el sitio remoto. Es decir, cree una carpeta local que contenga el sitio y configúrela como carpeta raíz local (consulte “Crear un sitio local”, en la página 78).

2 Configure un sitio remoto utilizando información sobre el sitio existente. Consulte “Configurar un sitio remoto”, en la página 140. Compruebe que elige la carpeta raíz correcta para el sitio remoto.

3 Conecte con el sitio remoto utilizando el botón Conectar de la ventana Sitio.

4 Según la parte del sitio remoto que desee editar, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Si desea trabajar con el sitio completo, seleccione su carpeta raíz y haga clic en Obtener para descargar todo el sitio en el disco local.
- Si desea trabajar sólo con uno de los archivos o de las carpetas del sitio, localícelo en el panel Remoto de la ventana Sitio y haga clic en Obtener para descargarlo en el disco duro. Dreamweaver duplica automáticamente la estructura del sitio remoto que sea necesaria para situar el archivo descargado en el lugar adecuado de la jerarquía del sitio. Para editar únicamente una parte de un sitio, generalmente debe descargar los archivos dependientes.

5 Proceda como si estuviera creando un sitio a partir de cero: edite documentos, realice una vista previa y una prueba con ellos y vuelva a cargarlos en el sitio remoto.

Ver y abrir archivos en la ventana Sitio

Utilice la ventana Sitio para ver sitios locales y remotos, agregar o eliminar documentos y diseñar la estructura de exploración con un mapa del sitio. Para obtener más información, consulte “Ventana Sitio”, en la página 144.

Puede definir los dos paneles de la ventana Sitio para que muestren el sitio local, el sitio remoto o un mapa gráfico del sitio local. Por ejemplo, puede ver el sitio local en un panel y el remoto en el otro. También puede ver el sitio local en vista de archivos en un panel y en vista de mapa en el otro. Para obtener más información sobre mapas de sitio, consulte “Ver la estructura del sitio”, en la página 127.

Ver sitios locales

La ventana Sitio permite mostrar el contenido de sitios locales y remotos. Los sitios locales se muestran en forma de lista de archivos, de mapa visual o de ambas formas. Los sitios remotos sólo se muestran en forma de lista de archivos. Para ver un sitio remoto, deberá configurarlo. Consulte “Configurar un sitio remoto”, en la página 140.

Para ver los archivos de un sitio local, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Archivos del sitio.
- En la ventana Sitio, si se muestra el mapa del sitio, haga clic en el botón Archivos del sitio.



El panel que muestra los archivos de un sitio local está etiquetado como “Carpeta local”, mientras que el panel que muestra los archivos de un sitio remoto está etiquetado como “Sitio remoto”.

Nota: Si está viendo un sitio local que carece de correspondencia con un sitio remoto, el panel “Sitio remoto” estará vacío.

Para ver el mapa y los archivos del sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Mapa del sitio. Si anteriormente sólo ha visto el mapa, sin los archivos del sitio, se mostrará el mapa únicamente.
- En la ventana Sitio, haga clic en el botón Mapa del sitio o mantenga pulsado el botón del ratón con el cursor sobre el botón Mapa del sitio y seleccione Mapa y archivos en el menú emergente.



El panel que muestra el sitio local como mapa está etiquetado como “Exploración del sitio”, mientras que el otro panel muestra los archivos del sitio local (con la etiqueta “Carpeta local”) o los archivos del sitio remoto (con la etiqueta “Sitio remoto”), de acuerdo con las preferencias establecidas en Mostrar siempre.

Para ver sólo el mapa del sitio:

Mantenga pulsado el botón del ratón con el cursor sobre el botón Mapa del sitio y seleccione Sólo mapa en el menú emergente.

Cambiar la visualización del sitio

De forma predeterminada, el sitio remoto (o el mapa del sitio local) aparece en el panel izquierdo de la ventana Sitio y el sitio local, en el derecho. Puede alternar estas visualizaciones.

Para determinar en qué panel debe aparecer el sitio local y el sitio remoto:

1 Elija Edición > Preferencias y seleccione la categoría FTP del sitio.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione Archivos locales en el menú Mostrar siempre y especifique si los archivos locales deben mostrarse en el panel derecho de la ventana Sitio o en el izquierdo.

  El sitio local aparecerá en el panel seleccionado y el sitio remoto (o el mapa del sitio), en el panel opuesto. Al elegir esta opción, los archivos del sitio local se muestran siempre en la ventana Sitio, incluso cuando la ventana se reduce a un panel.

- Seleccione Archivos remotos en el menú Mostrar siempre y especifique si los archivos remotos deben mostrarse en el panel derecho de la ventana Sitio o en el izquierdo.

  El sitio remoto aparecerá en el panel seleccionado y el sitio remoto (o el mapa del sitio, que siempre es local), en el panel opuesto. Al elegir esta opción, los archivos del sitio remoto se muestran siempre en la ventana Sitio, incluso cuando la ventana se reduce a un panel.

3 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias y aplicar los cambios.

Para cambiar el área de visualización:

En la ventana Sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Arrastre la barra que separa los paneles para aumentar o reducir el área de visualización del panel derecho o izquierdo de la ventana.
- Use las barras de desplazamiento situadas en la parte inferior de los paneles para desplazar el contenido de los paneles.
- En el mapa del sitio, arrastre la flecha situada encima de un archivo para cambiar el espacio entre filas.

Para contraer la ventana Sitio a un panel:

Haga clic en el pequeño botón de triángulo de la parte izquierda de la ventana Sitio.

Nota: El panel que permanece visible es el que ha elegido en el cuadro de diálogo Preferencias de FTP del sitio para mostrar siempre.

Para obtener más información sobre las preferencias del sitio, consulte "Configurar preferencias de FTP del sitio", en la página 146.

Trabajar con archivos del sitio

Use Ver archivos del sitio para ver los sitios local y remoto como listas de archivos, para abrir archivos, para agregar nuevas carpetas o archivos a un sitio o para actualizar la vista de un sitio después de realizar cambios. También puede utilizar Ver archivos del sitio para determinar qué archivos (de ambos sitios) se han actualizado desde la última vez que se transfirieron. Para obtener información sobre la sincronización del sitio local con el remoto, consulte "Sincronizar los archivos de los sitios locales y remotos", en la página 154.

Para ver los archivos del sitio:

Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio en Ver archivos del sitio.
- En la ventana Sitio, haga clic en el botón Archivos del sitio.

Para abrir un archivo en Ver archivos del sitio:

Haga doble clic en el icono del archivo.

Para agregar una nueva carpeta a un sitio:

1. Compruebe que el archivo o la carpeta está seleccionado en la ventana Sitio. La carpeta se creará dentro de la carpeta seleccionada o en la carpeta donde se encuentra el archivo seleccionado actualmente.
2. Elija Archivo > Nueva carpeta en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Nueva carpeta (Macintosh).
3. Introduzca un nombre para la nueva carpeta.

Para agregar un nuevo archivo a un sitio:

1 Compruebe que el archivo o la carpeta están seleccionados en la ventana Sitio. El archivo se creará dentro de la carpeta seleccionada o en la carpeta donde se encuentra el archivo seleccionado actualmente.

2 Elija Archivo > Nuevo archivo en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Nuevo archivo (Macintosh).

3 Introduzca un nombre para el nuevo archivo.

Para actualizar la ventana Ver archivos del sitio después de realizar cambios fuera de Dreamweaver:

Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ver > Actualizar local en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar local (Macintosh).
- Elija Ver > Actualizar remoto en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar remoto (Macintosh).
- Haga clic en el botón Actualizar de la ventana Sitio para actualizar los dos paneles.

Para localizar y seleccionar los archivos locales más recientes:

Elija Edición > Seleccionar local más reciente en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar local más reciente (Macintosh).

Para localizar y seleccionar los archivos remotos más recientes:

Elija Edición > Seleccionar remoto más reciente en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar remoto más reciente (Macintosh).

Para obtener más información acerca de la manipulación de sitios locales y remotos, consulte “Usar el sistema de desprotección/protección”, en la página 148.

Quitar un sitio de la lista de sitios

Si no desea seguir trabajando con un sito en Dreamweaver puede quitarlo de la lista de sitios. Los archivos no desaparecen del sitio.

Nota: Cuando se quita un sitio de la lista, toda su información de configuración se pierde de forma permanente.

Para quitar un sitio de la lista de sitios:

1 Elija Sitio > Definir sitios.

2 Seleccione el nombre de un sitio.

3 Haga clic en Quitar.

Aparecerá un cuadro de diálogo pidiendo confirmación.

4 Haga clic en Sí para quitar el sitio de la lista.

Crear y editar documentos HTML

Una vez configurado el sitio, puede comenzar a crear los documentos (páginas) que lo constituyen. Si aún no ha configurado un sitio, consulte “Crear un sitio local”, en la página 78.

En Dreamweaver puede crear documentos HTML en blanco o abrir documentos HTML existentes independientemente de cómo se hayan creado. También puede crear un documento a partir de una plantilla.

Nota: Cuando guarde los documentos, evite utilizar espacios y caracteres especiales en los nombres de archivo y carpeta siempre que esto sea posible.

Para crear un documento HTML en blanco en una ventana de documento nueva:

Elija Archivo > Nuevo desde una ventana de documento existente (Windows) o desde la barra de menú principal (Macintosh).

Si abre el inspector de código fuente HTML (elija Ventana >Fuente HTML), podrá ver que el nuevo documento no está totalmente en blanco, pues contiene etiquetas HTML, HEAD y BODY para que pueda comenzar a trabajar. Mientras escribe en la ventana de documento o inserta objetos tales como tablas e imágenes, puede dejar abierto el inspector de código fuente HTML y observar cómo se crea el código fuente HTML. Para obtener más información sobre el inspector de código fuente HTML, consulte “Utilizar el inspector de código Fuente HTML”, en la página 336.

Nota: No utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, guiones o puntos) en los nombres de los archivos que tiene previsto colocar en un servidor remoto. Muchos servidores convierten estos caracteres durante la transferencia, lo que rompe los vínculos con los archivos.

Para abrir un archivo HTML existente, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione Archivo > Abrir.
- Si el archivo se ha creado con Microsoft Word, elija Archivo > Importar > Importar HTML de Word.

  Dreamweaver abrirá el archivo y quitará el código HTML sobrante o innecesario que genera Word. Microsoft Word 97 y las versiones posteriores cuentan con el comando Guardar como HTML, que agrega código HTML adicional al convertir un documento a este formato. Para obtener más información, consulte “Limpiar HTML de Microsoft Word”, en la página 350.

  Nota: No se puede importar directamente un archivo de Microsoft Word (.doc) en Dreamweaver. Si desea importar el contenido de un archivo de Word, inicie Word y guarde el archivo como HTML antes de importarlo en Dreamweaver.

Para crear un documento basado en una plantilla:

1 Elija Archivo > Nuevo desde plantilla.

   Aparecerá un cuadro de diálogo con las plantillas disponibles para el sitio actual. Deberá crear plantillas antes de crear documentos basados en ellas (consulte “Crear plantillas”, en la página 359).

   Cuando crea un documento basado en una plantilla, algunas partes del documento quedan bloqueadas para que no puedan modificarse. El archivo de plantilla determina qué partes son editables y cuáles no. Esto garantiza la coherencia en el uso de la plantilla en múltiples documentos de un mismo sitio.

2 Seleccione una plantilla y haga clic en Seleccionar.

   Para modificar las partes editables de la plantilla, seleccione el contenido del marcador de posición y sobrescríbalo. Las partes no editables de la plantilla se identifican mediante un color de resaltado. Para personalizar los colores de resaltado, consulte “Configurar preferencias de plantilla”, en la página 361.

Para conocer más detalles sobre el diseño y la manipulación de plantillas, consulte “Plantillas y bibliotecas”, en la página 357.

Agregar texto e insertar objetos

Agregue contenido a sus páginas escribiendo o pegando texto e insertando objetos tales como imágenes, tablas y capas.

Para agregar texto al documento, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Escriba texto directamente en la ventana de documento.
- Copie texto de otra aplicación, pase a Dreamweaver, coloque el punto de inserción en la ventana de documento y elija Edición > Pegar como texto. Dreamweaver no mantiene el formato de texto aplicado en la otra aplicación, pero conserva los saltos de línea.

  Para obtener más información acerca de cómo aplicar formato al texto, consulte “Aplicar formato al texto”, en la página 177.

Para insertar tablas, imágenes y otros objetos en el documento, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Use los comandos del menú Insertar para insertar los objetos especificados en la posición actual del punto de inserción en el documento.
- Elija Ventana > Objetos para abrir la paleta de objetos. Localice el tipo de objeto que desea y haga clic en el objeto o arrástrelo para insertarlo en la ventana de documento.

  Para la mayoría de los objetos aparece un cuadro de diálogo en el que puede seleccionar opciones o el archivo deseado. Para ocultar el cuadro de diálogo, elija Edición > Preferencias, seleccione General y desactive la opción Mostrar diálogo al insertar objetos.

Nota: Para insertar múltiples espacios consecutivos, utilice Insertar > Espacio indivisible. Pero si lo que desea es alinear los elementos en columnas, utilice una tabla.

Insertar fechas

Dreamweaver proporciona un objeto Fecha que permite insertar la fecha actual con el formato que prefiera y ofrece la posibilidad de actualizarla cada vez que guarde el archivo.

Para insertar la fecha actual en un documento:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar la fecha.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Fecha.
- Abra la paleta de objetos eligiendo Ventana> Objetos y, a continuación, abra el panel Común y haga clic en el botón Fecha.

3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el formato de día de la semana, fecha y hora.

4 Si desea que la fecha insertada se actualice cada vez que guarde el documento, seleccione Actualizar automáticamente al guardar. Si desea que la fecha se convierta en texto normal cuando se inserte y no se actualice automáticamente, desactive esa opción.

5 Haga clic en Aceptar para insertar la fecha.

Caracteres especiales

Algunos caracteres especiales se representan en HTML mediante un nombre o un número, denominado ***entidad***. HTML incluye nombres de entidad para caracteres como el símbolo de copyright (©) el signo & (&) y el símbolo de marca comercial registrada (®). Cada entidad tiene un nombre (como —) y un equivalente numérico (como —).

Desgraciadamente, muchos exploradores (especialmente, los productos más desfasados y de marcas distintas a Navigator e Internet Explorer) no muestran correctamente muchas de las entidades con nombre. La mayoría de los exploradores muestran las entidades numéricas más utilizadas, pero resulta más difícil recordar el número de una entidad que su nombre.

Para obtener una lista de nombres y números de entidad, consulte el URL de la tabla de entidades que se indica en “Recursos técnicos HTML y Web”, en la página 19.

Insertar caracteres especiales

Puede insertar varios caracteres especiales (con forma de entidades HTML) utilizando el panel Caracteres de la paleta de objetos.

Para insertar un carácter especial en un documento:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar un carácter especial.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija el nombre del carácter en el submenú Insertar > Caracteres.
- Abra la paleta de objetos (eligiendo Ventana > Objetos), seleccione el panel Caracteres y elija un carácter de la lista.

Hay otros muchos caracteres especiales. Para seleccionar uno de ellos, elija Insertar > Caracteres > Más y seleccione un carácter. A continuación, haga clic en Aceptar.

Utilización de reglas horizontales

Las reglas horizontales (líneas) son útiles para organizar la información. Puede separar visualmente el texto y los objetos de una página con una o más reglas.

Para crear una regla horizontal:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar una regla horizontal.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Regla horizontal.
- Elija Ventana > Objetos para abrir la paleta de objetos y, seguidamente, haga clic en el botón Regla horizontal.

Para modificar una regla horizontal:

1 En la ventana de documento, seleccione la regla horizontal.

2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades y modificar las propiedades que desee.

Seleccionar elementos en la ventana de documento

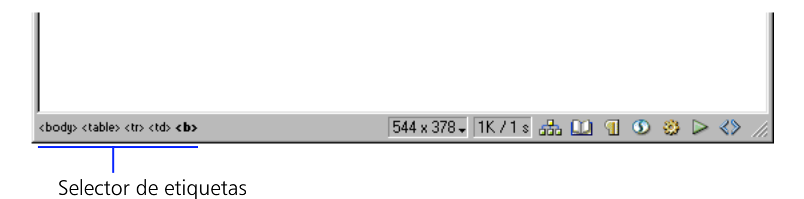
Normalmente, para seleccionar un elemento sólo es necesario hacer clic en él. Si un elemento es invisible, es posible que tenga que convertirlo en visible para poder seleccionarlo.

Utilice estas técnicas para seleccionar elementos:

- Para seleccionar un elemento visible de la ventana de documento, arrastre el cursor sobre el elemento o haga clic en él.
- Para seleccionar un elemento invisible, elija Ver > Elementos invisibles (si no está seleccionado) y haga clic en el marcador del elemento. Consulte "Elementos invisibles", en la página 92.

  Algunos objetos aparecen en un lugar de la página distinto a aquél en el que se ha insertado el código. Por ejemplo, una capa puede situarse en cualquier lugar de la página, pero el código que define la capa se encuentra en un lugar fijo. Dreamweaver muestra marcadores en la ventana de documento para indicar la posición del código correspondiente a los elementos invisibles.

- Para seleccionar una etiqueta completa (incluido su contenido, si lo hay), haga clic en una etiqueta del selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. El selector de etiquetas siempre muestra las etiquetas que rodean la selección o la posición del punto de inserción.



  Por ejemplo, si ha definido un vínculo para una imagen, el código HTML del inspector de código fuente tendrá una apariencia semejante a ésta:

  `<a href="http://www.macromedia.com"><img src="agraphic.gif"></a>`

  Al hacer clic en la imagen de la ventana de documento, se seleccionará la etiqueta `<img>` en el selector de etiquetas, lo que equivale a seleccionar `<img src="agraphic.gif">` en el inspector de código fuente HTML.

  Para seleccionar el vínculo, haga clic en la imagen de la ventana de documento y luego haga clic en la `<a>` que aparece en el selector de etiquetas, a la izquierda de `<img>`.

Para ver el código HTML asociado al texto u objeto seleccionado, elija Ventana > Fuente HTML para abrir el inspector de código fuente HTML. Las selecciones que realice en el inspector de código fuente HTML se reflejarán en la ventana de documento.

Elementos invisibles

Elija Ver > Elementos invisibles para mostrar u ocultar en la ventana de documento los marcadores que representan elementos invisibles, como son formularios, puntos de fijación con nombre, comentarios y secuencias de comandos. Al mostrar los elementos invisibles, podrá seleccionarlos, verlos y cambiar sus propiedades en el inspector de propiedades.

Los marcadores de elementos que aparecen al elegir Ver > Elementos invisibles dependen de la configuración del panel Elementos invisibles del cuadro de diálogo Preferencias. Por ejemplo, puede especificar que sean visibles los puntos de fijación con nombre, pero no los saltos de línea. Consulte "Configurar preferencias de elementos invisibles", en la página 92.

Puede crear determinados elementos invisibles (como comentarios, puntos de fijación con nombre y secuencias de comandos) utilizando los botones del panel Invisibles de la paleta de objetos. Puede modificar estos elementos utilizando el inspector de propiedades. Consulte "Usar la paleta de objetos", en la página 70.

Configurar preferencias de elementos invisibles

Utilice las preferencias de elementos invisibles para seleccionar qué tipos de elementos estarán visibles al seleccionar Ver > Elementos invisibles. Los elementos invisibles como secuencias de comandos, comentarios y puntos de fijación con nombre se representan mediante marcadores en la ventana de documento. Al mostrar los elementos invisibles podrá seleccionar estos marcadores y cambiar las propiedades de los elementos en el inspector de propiedades.

Para cambiar las preferencias de los elementos invisibles:

1 Elija Edición > Preferencias y, a continuación, haga clic en Elementos invisibles.

2 Seleccione los elementos que deberán ser visibles. Una marca de verificación junto al nombre del elemento en el cuadro de diálogo indica que ese elemento se encontrará visible cuando seleccione Ver > Elementos invisibles.

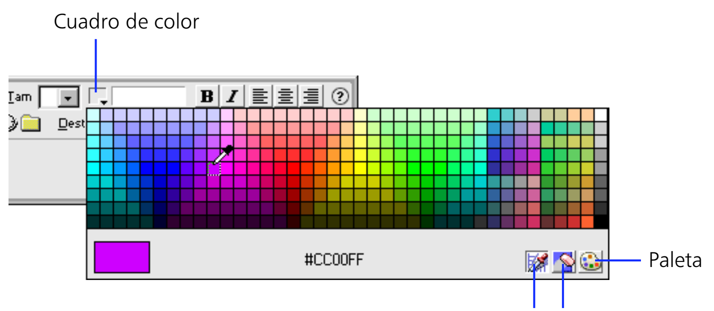
Para obtener una descripción de cada una de las preferencias de Elementos invisibles, consulte la Ayuda de Dreamweaver.

Elegir colores

En Dreamweaver, muchos de los cuadros de diálogo, así como el inspector de propiedades de muchos elementos de página, contienen un cuadro de color que abre una paleta de colores. Utilícela para elegir el color de un elemento.

Para elegir un color en Dreamweaver:

1 Elija un cuadro de color en cualquier cuadro de diálogo o en el inspector de propiedades.



2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Use el cuentagotas para seleccionar un color de la paleta. Todos los colores de la paleta son seguros para la Web.
- Utilice el cuentagotas para seleccionar un color en cualquier punto del monitor del ordenador, incluso fuera de las ventanas de Dreamweaver. Si hace clic en el escritorio u otra aplicación, Dreamweaver recogerá el color donde haya hecho clic, pero es posible que se active la otra aplicación. En tal caso, haga clic en una ventana de Dreamweaver para seguir trabajando con él.
- Para limitar la selección a colores seguros para la Web, active el botón de cuentagotas de colores seguros para la Web. Cuando esta opción está activada, el color seleccionado cambiará por el color seguro para la Web más próximo. Haga clic en este botón para desactivar esta opción.



- Haga clic en el botón de borrador para eliminar el color actual sin elegir otro diferente.
- Haga clic en el botón de paleta para abrir el selector de colores del sistema. El color elegido en el selector de colores del sistema no cambiará al color seguro para la Web más próximo, incluso aunque el cuentagotas está activo.

Colores seguros para la Web

En HTML, los colores se expresan en forma de valores hexadecimales (por ejemplo, #FF0000) o con nombres (red). Los colores comunes a Netscape Navigator y Microsoft Internet Explorer en los sistemas Windows y Macintosh en el modo de 256 colores se denominan ***seguros para la Web***. Suele decirse que existen 216 colores comunes y que cualquier valor hexadecimal que combine los pares 00, 33, 66, 99, CC o FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 y 255, respectivamente) representa un color seguro para la Web.

Al realizar pruebas, sin embargo, se descubre que hay sólo 212 colores seguros para la Web. Internet Explorer en Windows no muestra correctamente los colores #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) y #33FF00 (51,255,0).

Todos los selectores de colores de Dreamweaver utilizan la paleta de 212 colores seguros para la Web; al seleccionar un color de la paleta, se muestra el valor hexadecimal correspondiente al color. Si bien los cuatro colores mencionados anteriormente no están incluidos en la paleta de colores seguros para la Web de Dreamweaver, puede editar manualmente los valores hexadecimales de cualquier campo de color si desea utilizarlos.

Para elegir un color no incluido en la gama segura para la Web, haga clic en el botón de paleta, situado en la esquina inferior derecha del selector de colores de Dreamweaver, y abra el selector de colores del sistema. El selector de colores del sistema no se limita a los colores seguros para la Web.

Las versiones de Netscape Navigator para UNIX usan una paleta de colores distinta a la de las versiones para Windows y Macintosh. Si está desarrollando el sitio Web para equipos UNIX exclusivamente (o si los destinatarios serán usuarios de Windows o Macintosh con monitores de 24 bits y de UNIX con monitores de 8 bits), es recomendable utilizar valores hexadecimales que combinen los pares 00, 40, 80, BF o FF para lograr colores seguros para la Web en SunOS.

Configurar las propiedades del documento

Los títulos de página, las imágenes y colores de fondo y los colores del texto y los vínculos son propiedades básicas de los documentos HTML. Los títulos de página identifican y dan nombre a los documentos. Las imágenes y los colores de fondo definen la apariencia global del documento. Los colores del texto ayudan a los usuarios a distinguir entre el texto normal y el hipertexto, así como a reconocer qué vínculos han visitado y cuáles no.

Cambiar el título de una página

El título de una página HTML ayuda a los usuarios a realizar un seguimiento de lo que ven mientras están explorando; también identifica la página en listas de historial y de marcadores. Si no asigna ningún título a una página, ésta aparecerá en la ventana del explorador y en las listas de marcadores y de historial como *Documento sin título*. Asignar un nombre de archivo al documento (al guardarlo) no equivale a asignar un título a la página.

Para cambiar el título de una página:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Propiedades de la página.
- Elija Propiedades de la página en el menú contextual haciendo clic con el botón izquierdo del ratón (Windows) o pulsando Control mientras hace clic en la ventana de documento (Macintosh).
- Elija Ver > Contenido de Head y haga clic en el botón Título cuando aparezca éste. Abra el inspector de propiedades para editar el título.

2 Introduzca el título de la página en el cuadro Título.

3 Si está utilizando el cuadro de diálogo Propiedades de la página en lugar del inspector de propiedades, haga clic en Aceptar.

El título aparecerá en la barra de estado de la ventana de documento. El nombre de archivo de la página y la carpeta en la que está guardado el archivo aparecen entre paréntesis junto al título.

Definir una imagen de fondo o un color de página

Utilice el cuadro de diálogo Propiedades de la página para definir una imagen o un color para el fondo de la página. Si utiliza tanto una imagen como un color de fondo, el color aparecerá mientras se descarga la imagen. Si la imagen de fondo contiene píxeles transparentes, el color de fondo se verá a través de ellos.

Para definir una imagen o un color de fondo:

1 Elija Modificar > Propiedades de la página o seleccione Propiedades de la página en el menú contextual de la ventana de documento.

2 Establezca una imagen y/o un color de fondo.

- Haga clic en el botón Examinar (Windows) o el botón Seleccionar (Macintosh) para buscar y seleccionar la imagen o introduzca la ruta de la imagen de fondo en el cuadro Imagen de fondo.

  Dreamweaver forma un mosaico con la imagen de fondo (la repite) si ésta no ocupa toda la ventana, como hacen los exploradores.

- Utilice un color de fondo del cuadro Color de fondo.

  Consulte "Elegir colores", en la página 92.

Definir colores predeterminados de texto

Defina colores predeterminados para el texto normal, los vínculos, los vínculos visitados y los vínculos activos en el cuadro de diálogo Propiedades de la página, o bien elija una combinación de colores preestablecida para definir los colores del fondo de la página y del texto. Para obtener más información, consulte "Elegir colores", en la página 92.

Nota: El color del vínculo activo es el que adopta el vínculo cuando se hace clic en él.

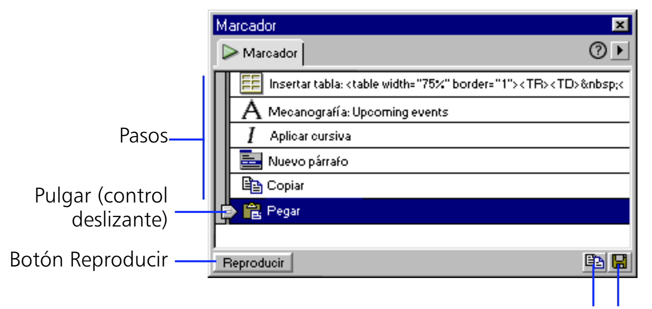
Para definir los colores predeterminados del texto, lleve a cabo una de las operaciones siguientes:

- Elija Modificar > Propiedades de la página y, seguidamente, seleccione colores para las opciones Color del texto, Color de los vínculos, Vínculos visitados y Vínculos activos.
- Elija Comandos > Definir combinación de colores y seleccione un color de Fondo y una combinación de colores de Texto y vínculos.

  El cuadro de muestra da una idea de cuál será la apariencia de la combinación de colores en el explorador.

Paleta de marcador

La paleta de marcador muestra una lista de todos los pasos dados en el documento activo desde que éste se ha creado o abierto. La paleta de marcador no muestra los pasos dados en otros marcos, en otras ventanas de documento o en la ventana Sitio. Permite deshacer uno o varios pasos, así como repetir pasos y crear nuevos comandos para automatizar tareas repetitivas.



El control deslizante, o el pulgar, de la paleta de marcador señala inicialmente el último paso que ha dado.

Nota: No se puede modificar el orden de los pasos en la paleta de marcador. La paleta de marcador no es un conjunto arbitrario de comandos, sino una forma de ver los pasos en el orden en que se han dado.

Para definir el número de pasos que la paleta de marcador mantiene y muestra:

1 Elija Edición > Preferencias y seleccione General en la lista Categoría.

2 Introduzca un número para Número máximo de pasos de marcador.

   El valor predeterminado suele ser válido para la mayoría de las necesidades de los usuarios. Cuanto mayor sea el número, más memoria necesitará la paleta de marcador. Si supera el número máximo de pasos definido para la paleta de marcador, se descartarán los primeros pasos.

Para borrar la lista de la paleta de marcador para el documento actual:

En el menú contextual de la paleta de marcador, elija Borrar marcador.

Este comando también borra toda la información de deshacer del documento actual. Después de elegir Borrar marcador, no podrá recuperar los pasos borrados. La opción Borrar marcador no deshace los pasos dados, sino que simplemente quita el registro de esos pasos de la memoria de Dreamweaver.

Deshacer cambios

Para deshacer la última operación realizada en un documento, elija Edición > Deshacer como en cualquier otra aplicación. El nombre del comando Deshacer cambiará en el menú Edición para reflejar la última operación realizada. Para deshacer varios pasos al mismo tiempo, utilice la paleta de marcador.

Para abrir la paleta de marcador:

Elija Ventana > Marcador.

Para deshacer el último paso:

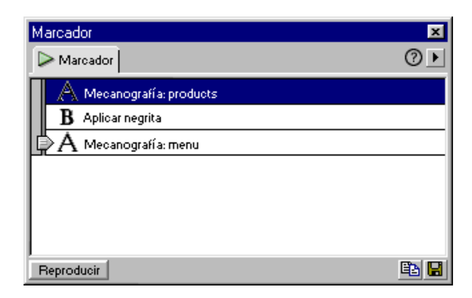
Arrastre el pulgar hasta el paso situado inmediatamente por encima en la lista de la paleta de marcador. Esta operación tiene el mismo efecto que elegir Edición > Deshacer.

El paso deshecho adopta el color gris.

Para deshacer varios pasos al mismo tiempo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Arrastre el pulgar para señalar cualquier paso.
- Haga clic a la izquierda de un paso. El pulgar se desplazará automáticamente a ese paso.

Nota: Para desplazarse automáticamente a un determinado paso, deberá hacer clic a la izquierda del mismo. De este modo, se seleccionará el paso. Seleccionar un paso no es lo mismo que volver a ese paso en el historial de deshacer.



Como ocurre al deshacer un solo paso, si deshace una serie de pasos y, a continuación, realiza una nueva operación en el documento, no podrá rehacer los pasos deshechos, pues habrán desaparecido de la paleta de marcador.

La paleta de marcador también permite repetir los pasos que aparecen en el historial de pasos, así como automatizar tareas a partir de los pasos dados.

Automatizar tareas

Para repetir una serie de pasos unas pocas veces, reprodúzcalos directamente desde la paleta de marcador. Para automatizar una tarea que realiza a menudo, cree un comando que lleve a cabo esa tarea de manera automática.

Algunos movimientos del ratón, como hacer clic o arrastrar para seleccionar algún elemento de la ventana de documento, no se pueden reproducir ni guardar con los comandos. Al realizar un movimiento de ese tipo, aparece una línea negra en la paleta de marcador (si bien esa línea no es aparente hasta que realice otra acción). Para evitar este problema, utilice las teclas de flecha en lugar del ratón para mover el punto de inserción dentro de la ventana de documento. Por otra parte, hay algunos pasos que no se pueden repetir, como arrastrar un elemento a otro lugar de la página. Al dar un paso de ese tipo, aparece un icono de comando de menú con una pequeña X roja en la paleta de marcador.

Al reproducir los pasos, se ejecutan tal como lo hicieron anteriormente. No puede modificarlos mientras los reproduce. Por ejemplo, si anteriormente ha cambiado a rojo el color de la celda de una tabla y aplica ese paso a otra celda de la tabla, también cambiará el color de dicha celda. Sin embargo, no puede especificar un color distinto al aplicar la definición de color de fondo a otra imagen.

Repetir pasos

Para repetir el último paso que ha dado, utilice el comando Edición > Repetir. El nombre de este comando cambia en el menú Edición para reflejar el último paso que ha dado. Por ejemplo, si ha escrito texto, el nombre del comando será Repetir Escritura. No se puede utilizar el comando Repetir inmediatamente después de una operación de deshacer o de rehacer.

Para repetir pasos que no sean el más reciente o para repetir varios pasos al mismo tiempo, utilice la paleta de marcador.

Para repetir un paso:

En la paleta de marcador, seleccione el paso y haga clic en el botón Reproducir. El paso se reproducirá y aparecerá una copia suya en la paleta de marcador.

Para repetir una serie de pasos adyacentes:

1 Seleccione los pasos en la paleta de marcador mediante una de estas operaciones:

- Arrastre desde un paso hasta otro.
- Seleccione un paso y, a continuación, haga clic en el paso situado en el otro extremo de la serie mientras pulsa la tecla Mayús.

2 Haga clic en Reproducir.

   Los pasos se reproducirán en orden y aparecerá un nuevo paso en la paleta de marcador, con la etiqueta Reproducir pasos.

Para repetir pasos no adyacentes:

1 Seleccione un paso y, a continuación, haga clic en otros pasos mientras pulsa la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh).

2 Haga clic en Reproducir.

Los pasos se reproducirán en orden y aparecerá un nuevo paso en la paleta de marcador, con la etiqueta Reproducir pasos.

Observe que al reproducir pasos, los pasos que se reproducen son los que están seleccionados, no necesariamente el que está señalado actualmente por el pulgar.

Aplicar pasos a otros objetos

Puede aplicar una serie de pasos de la paleta de marcador a cualquier objeto de la ventana de documento.

Para aplicar los pasos de la paleta de marcador a un objeto nuevo:

1 Seleccione el objeto.

2 Seleccione el paso o los pasos relevantes en la paleta de marcador y, a continuación, haga clic en Reproducir.

Si selecciona múltiples objetos en un documento y, a continuación, les aplica pasos desde la paleta de marcador, los objetos se considerarán como una selección única. No puede seleccionar cinco imágenes, por ejemplo, y aplicar el mismo cambio de tamaño a cada una de ellas a la vez.

Para aplicar una serie de pasos a cada objeto de un conjunto, compruebe que el último paso de la serie selecciona el siguiente objeto del conjunto. Por ejemplo, este procedimiento establece el espaciado vertical y horizontal de una serie de imágenes:

Para establecer el espaciado vertical y horizontal de una serie de imágenes:

1 Comience con un documento en el que cada línea contenga una pequeña imagen (por ejemplo, una viñeta gráfica) seguida de texto. El objetivo es separar las imágenes del texto y de otras imágenes situadas por encima y por debajo de ellas.

2 Seleccione la primera imagen.

3 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón de ampliación (la flecha de la esquina inferior derecha) si es necesario para ver todas las propiedades de la imagen.

4 Introduzca números en los campos de texto Espacio V y Espacio H para definir el espaciado de la imagen.

5 Haga clic en la barra de título de la ventana de documento (en lugar de hacerlo dentro de la ventana de documento) para devolver el enfoque del teclado a la ventana de documento.

6 Pulse la tecla Flecha izquierda para mover el punto de inserción a la izquierda de la imagen. A continuación, pulse la tecla Flecha abajo para mover el punto de inserción una línea hacia abajo, dejándolo justo a la izquierda de la segunda imagen de la serie. Seguidamente, pulse Mayús+Flecha derecha para seleccionar esa segunda imagen.

Nota: No seleccione la imagen haciendo clic en ella. De lo contrario no podrá reproducir los pasos.

7 Seleccione en la paleta de marcador los pasos correspondientes al cambio de espaciado de la imagen y la selección de la imagen siguiente. Haga clic en el botón Reproducir para ejecutar esos pasos.

El espaciado de la imagen actual cambiará y se seleccionará la imagen siguiente.

8 Siga haciendo clic en Reproducir hasta que haya establecido correctamente el espaciado de todas las imágenes.

Para aplicar pasos a un objeto de otro documento, utilice Copiar pasos. Consulte “Copiar y pegar pasos entre documentos”, en la página 101.

Copiar y pegar pasos entre documentos

Todos los documentos abiertos tienen su propio historial de pasos. Puede copiar los pasos de un documento y pegarlos en otro.

Para reutilizar los pasos de un documento en otro:

1 Comience desde el documento que contiene los pasos que desea reutilizar.

2 Seleccione los pasos en la paleta de marcador.

3 Haga clic en el botón Copiar pasos de la paleta de marcador para copiar esos pasos.

4 Abra el otro documento.

5 Coloque el punto de inserción donde desee o seleccione un objeto para aplicarle los pasos.

6 Elija Edición > Pegar para pegar los pasos.

Los pasos se reproducirán a medida que se peguen en la paleta de marcador del documento. La paleta de marcador los muestra como un solo paso, denominado Pegar pasos.

Nota: El comando Copiar pasos es distinto que el comando Copiar. No se puede utilizar el comando Copiar del menú Edición para copiar pasos, aunque sí se utiliza Edición > Pegar para pegarlos.

Al cerrar un documento se borra su historial. Si desea utilizar los pasos de un documento después de cerrarlo, cópielos con Copiar pasos (o guárdelos como un comando; consulte “Crear comandos a partir de los pasos de marcador”, en la página 102) antes de cerrar el documento.

Hay que tener cuidado al copiar pasos que incluyan los comandos Copiar o Pegar.

- No utilice Copiar pasos si uno de los pasos es un comando Copiar, pues al intentar pegar esos pasos obtendría resultados imprevistos.
- No puede pegar pasos que incluyan el comando Pegar sin el comando Copiar delante.

Si pega pasos en un editor de texto o en el inspector de código fuente HTML, aparecerán como código JavaScript. Esta opción puede resultar útil para aprender a escribir secuencias de comandos. Para obtener más información sobre el uso de JavaScript en Dreamweaver, consulte “Ampliar Dreamweaver: principios básicos”, en la página 403.

Crear comandos a partir de los pasos de marcador

Puede guardar un conjunto de pasos de marcador como un comando con nombre y acceder a él desde el menú Comandos.

Cree y guarde un comando si piensa que va a utilizar un conjunto determinado de pasos en el futuro, especialmente si desea usar esos pasos la próxima vez que inicie Dreamweaver. Los comandos guardados se conservan de manera permanente (a menos que los borre), a diferencia de los comandos grabados y las secuencias de pasos copiadas.

Puede utilizar Editar lista de comandos para editar o borrar los nombres de los comandos que haya situado en el menú Comandos. Observe que es más complicado editar y borrar comandos incorporados en el menú Comandos (es decir, que usted no ha agregado explícitamente). Consulte “Personalizar menús de Dreamweaver”, en la página 391.

Para crear un comando:

1. Seleccione un paso o una serie de pasos en la paleta de marcador.
2. Haga clic en el botón Guardar como comando o elija Guardar como comando en el menú contextual de la paleta de marcador.
3. Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

   El comando aparecerá en el menú Comandos.

   Nota: El comando se guardará como archivo JavaScript en la carpeta Dreamweaver/Configuration/Commands.

Para utilizar un comando guardado:

1 Seleccione un objeto al que aplicar el comando o coloque el punto de inserción donde desee.

2 Elija el comando en el menú Comandos.

Para editar los nombres de comandos del menú Comandos.

1 Elija Comandos > Editar lista de comandos.

2 Seleccione un comando para cambiar su nombre e introduzca un nombre nuevo.

3 Haga clic en Cerrar.

Para borrar un nombre del menú Comandos:

1 Elija Comandos > Editar lista de comandos.

2 Seleccione un comando.

3 Haga clic en Borrar y, seguidamente, en Cerrar.

Grabar comandos

Dreamweaver permite grabar un comando temporal para usarlo a corto plazo. La diferencia principal entre este sistema y la reproducción de pasos desde la paleta de marcador (consulte “Repetir pasos”, en la página 99) consiste en lo siguiente:

- Los pasos se graban a medida que los ejecuta, por lo que no tiene que seleccionarlos en la paleta de marcador.
- Durante la grabación, Dreamweaver le impide realizar movimientos del ratón que no se pueden grabar (como hacer clic para seleccionar algo en una ventana o arrastrar un elemento de página a otra ubicación).
- Si cambia a otro documento mientras está grabando, Dreamweaver no grabará los cambios realizados en el otro documento. Mire el cursor para determinar si en un determinado momento está grabando o no.

Dreamweaver sólo conserva un comando grabado simultáneamente. En cuanto comience a grabar otro, se perderá el antiguo. Para guardar un comando sin perder otro grabado, guárdelo desde la paleta de marcador. Consulte “Crear comandos a partir de los pasos de marcador”, en la página 102.

Una vez grabado un comando, puede guardarlo si lo desea utilizando la paleta de marcador.

Para grabar temporalmente una serie de pasos usados con frecuencia:

1 Elija Comandos > Iniciar grabación o pulse Control+Mayús+X (Windows) o Comando+Mayús+X (Macintosh).



El cursor cambiará para indicar que se está grabando un comando.

2 Cuando termine de grabar, elija Comandos > Detener grabación o pulse Control+Mayús+X (Windows) o Comando+Mayús+X (Macintosh). El cursor volverá a cambiar.

Para reproducir un comando grabado:

Elija Comandos > Reproducir comando grabado o pulse Control+P (Windows) o Comando+P (Macintosh).

Para guardar un comando grabado:

1 Elija Comandos > Reproducir comando grabado para volver a ejecutar el comando.

En la lista de pasos de la paleta de marcador aparecerá un paso llamado Ejecutar comando.

2 Seleccione el paso Ejecutar comando y haga clic en el botón Guardar como comando.

3 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

El comando aparecerá en el menú Comandos.

Usar guías visuales en el proceso de diseño

Dreamweaver cuenta con numerosas funciones para ayudarle a diseñar documentos y predecir la apariencia final que tendrán en los exploradores. Puede llevar a cabo lo siguiente:

- Ajustar instantáneamente el tamaño deseado para la ventana de documento y comprobar si caben los elementos en la página. Consulte “Cambiar el tamaño de la ventana de documento”, en la página 67.
- Usar reglas que sirvan de pista visual para colocar y cambiar el tamaño de las capas o las tablas.
- Usar una imagen de rastreo como fondo de la página para ayudarle a imitar un diseño creado en una aplicación de edición de ilustraciones o imágenes.

- Usar la cuadrícula para lograr una mayor precisión al colocar y ajustar el tamaño de las capas. Las marcas de cuadrícula de la página le ayudan a alinear las capas y, cuando está activada la función de ajuste, permiten ajustar automáticamente las capas con el punto más próximo de la cuadrícula al moverlas o ajustar su tamaño. (Los demás objetos, como las imágenes y los párrafos, no se ajustan a la cuadrícula.) El ajuste funciona independientemente de la visibilidad de la cuadrícula. Consulte "Ajustar capas a la cuadrícula", en la página 246.

Mostrar reglas

Las reglas pueden mostrarse en los bordes izquierdo y superior de la página en píxeles, pulgadas o centímetros.

Para cambiar la configuración de la regla, elija una de las siguientes opciones:

- Para activar y desactivar las reglas, elija Ver > Reglas > Mostrar.
- Para cambiar el origen, arrastre el punto cero hasta la página. Para restaurar el origen a su posición predeterminada, elija Ver > Reglas > Restablecer origen.
- Para cambiar la unidad de medida, elija Píxeles, Pulgadas o Centímetros en el submenú Ver > Reglas.

Usar una imagen de rastreo

Use una imagen de rastreo como guía para la recreación del diseño de una página diseñada en una aplicación gráfica. Una imagen de rastreo es una imagen JPEG, GIF o PNG que se sitúa en el fondo de la ventana de documento. Puede ocultar la imagen, configurar su opacidad y cambiar su posición.

La imagen de rastreo sólo se encuentra visible en Dreamweaver. Ésta nunca puede verse en la página desde un explorador. Cuando está visible la imagen de rastreo, la imagen y el color de fondo no están visibles en la ventana de documento; no obstante, se encontrarán visibles cuando la página se muestre en un explorador.

Para colocar una imagen de rastreo en la ventana de documento:

1. Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Cargar.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de imagen y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).
3. Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de la página. Especifique la transparencia para la imagen arrastrando el control deslizante Transparencia imagen y, a continuación, haga clic en Aceptar.

   También puede elegir una imagen de rastreo o cambiar la transparencia de la imagen de rastreo actual en cualquier momento desde el cuadro de diálogo Propiedades de la página seleccionando Modificar > Propiedades de la página.

Para mostrar u ocultar la imagen de rastreo:

Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Mostrar.

Para cambiar la posición de una imagen de rastreo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para especificar la posición de la imagen de rastreo, elija Ver > Imagen de rastreo > Ajustar posición y después introduzca los valores de las coordenadas X e Y.
- Para mover la imagen de píxel en píxel, utilice las teclas de flecha.
- Para mover la imagen de cinco en cinco píxeles, pulse Mayús y las teclas de flecha.
- Para mover de nuevo la imagen de rastreo hasta la esquina superior izquierda de la ventana de documento (0,0), elija Ver > Imagen de rastreo > Restablecer posición.

Para alinear la imagen de rastreo con un objeto seleccionado:

1. Seleccione un objeto de la ventana de documento.
2. Elija Ver > Imagen de rastreo > Alinear con selección.

   La esquina superior izquierda de la imagen de rastreo se alineará con la esquina superior izquierda del objeto seleccionado.

Interactividad y animación

Muchas páginas Web son estáticas, pues sólo contienen texto e imágenes. Dreamweaver permite ir más allá de las páginas estáticas, utilizando interactividad y animación para captar el interés de los visitantes. Estas capacidades ofrecen la posibilidad de interactuar con los visitantes según se desplazan y hacen clic y permiten demostrar conceptos y validar datos de formularios sin establecer contacto con el servidor. En otras palabras, ofrecen nuevas opciones sin necesidad de salir de la página.

Dreamweaver dispone de varias maneras de agregar interactividad y animación a las páginas:

- Use los comportamientos para realizar tareas de respuesta a eventos específicos, como por ejemplo, resaltar un botón cuando el cursor pasa por encima de él, validar un formulario cuando el usuario hace clic en el botón Enviar o abrir una segunda ventana del explorador cuando la página principal ha terminado de cargarse. Consulte “Usar comportamientos”, en la página 297.
- Use líneas de tiempo para crear animaciones que no necesitan plug-ins, controles de ActiveX o Java. Las líneas de tiempo usan HTML dinámico para cambiar la posición de una capa o el origen de una imagen con el paso del tiempo, o para activar automáticamente acciones de comportamiento cuando la página ha terminado de cargarse. Consulte “Líneas de tiempo”, en la página 253.
- Use películas Shockwave y Flash, applets de Java o cualquier otro control ActiveX o plug-in de Netscape en una página para agregar películas autónomas, esquemas de exploración interactivos y otros elementos multimedia a su página. Consulte “Insertar medios”, en la página 281.

Ver y editar el contenido de HEAD

Los archivos HTML constan de dos secciones principales: la sección HEAD y la sección BODY. La sección BODY es la parte del documento que se encuentra visible para los visitantes en una ventana del explorador (y en la ventana de documento de Dreamweaver). La sección HEAD no suele estar visible para los visitantes (ni en Dreamweaver), a excepción del texto con la etiqueta TITLE, que aparece en la barra de título del explorador y de la ventana de documento y que se utiliza como etiqueta para los marcadores del documento. Asigne un título a todas las páginas que cree.

La sección HEAD contiene información importante además del título del documento, incluido el tipo de documento, la codificación de idioma, las funciones y variables JavaScript y VBScript y las palabras clave y los indicadores de contenido para motores de búsqueda. No es necesario suministrar todos estos elementos para cada página. Por ejemplo, puede definir palabras clave e indicadores de contenido para la página principal únicamente. Puede ver los elementos en la sección HEAD utilizando el menú Ver o el inspector de código fuente HTML.

Para ver los elementos de la sección HEAD de un documento:

Elija Ver > Contenido de Head. Por cada elemento de la sección HEAD aparece un icono en la parte superior de la ventana de documento.

Para insertar elementos en la sección HEAD de un documento:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Head en el menú emergente situado en la parte superior de la paleta de objetos y haga clic en uno de los botones de dicha paleta.
- Elija un elemento en el submenú Insertar > Head.

2 Introduzca opciones para el elemento en el cuadro de diálogo que aparece a continuación o en el inspector de propiedades.

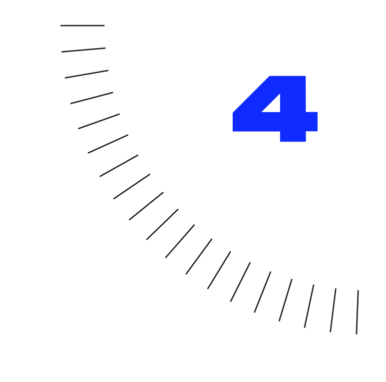
Para editar los elementos de la sección HEAD de un documento:

1 Haga clic en uno de los iconos de la sección HEAD para seleccionarlo.

2 Defina o modifique las propiedades del elemento en el inspector de propiedades.

Para obtener información acerca de las propiedades de elementos concretos de la sección HEAD, consulte los temas siguientes en la Ayuda de Dreamweaver:

- Propiedades de META
- Propiedades de título
- Propiedades de palabras clave
- Propiedades de descripción
- Propiedades de actualización
- Propiedades de secuencia de comandos
- Propiedades de base
- Propiedades de vínculo



CAPÍTULO 4
Crear vínculos y explorar

Después de establecer un sitio local donde almacenar los documentos del sitio Web y de crear páginas HTML, puede establecer conexiones desde sus documentos hasta otros documentos o tipos de archivo. Para obtener información sobre cómo se configura un sitio local, consulte “Crear un sitio local”, en la página 78.

Dreamweaver ofrece varios métodos para establecer vínculos de hipertexto con documentos, imágenes, archivos multimedia o programas transferibles. Puede establecer vínculos con cualquier texto o imagen de cualquier lugar del documento, incluidos el texto y las imágenes situados en un encabezado, lista, tabla, capa o marco.

Con Dreamweaver puede crear fácilmente los siguientes tipos de archivos de texto e imágenes gráficas:

- Vínculos internos entre documentos del mismo sitio Web.
- Vínculos externos con documentos fuera del sitio Web local.
- Vínculos de correo electrónico que abran un formulario de correo.
- Vínculos con puntos de fijación con nombre que permiten que el visitante pase a una determinada área de la misma página Web o a otra página distinta.

Para obtener una representación visual de la estructura del sitio, utilice la función Mapa del sitio. En el mapa del sitio puede agregar nuevos documentos al sitio, crear vínculos con documentos, quitar documentos y comprobar los vínculos con archivos dependientes. Consulte “Ver la estructura del sitio”, en la página 127.

Ubicación y rutas de documentos

A la hora de crear vínculos resulta fundamental conocer la ruta de archivo entre el documento desde el que establece el vínculo y el documento con el que lo establece.

Cada página Web tiene una dirección exclusiva, denominada URL (Localizador Uniforme de Recursos). Para obtener información detallada acerca de los URL, consulte la página del World Wide Web Consortium sobre asignación de nombres y direcciones. Sin embargo, cuando se crea un vínculo local (un vínculo de un documento con otro documento del mismo sitio), no suele ser necesario especificar el URL completo del documento de destino. En este caso se especifica una ruta relativa desde el documento actual o desde la carpeta raíz del sitio. Hay tres tipos de rutas de documento:

- Rutas absolutas (como http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html).
- Rutas relativas al documento (como dreamweaver/contents.html).
- Rutas relativas a la raíz (como /support/dreamweaver/contents.html).

Con Dreamweaver puede seleccionar fácilmente el tipo de ruta de documento para crear los vínculos: Consulte “Establecer un vínculo con un documento”, en la página 115.

Rutas absolutas

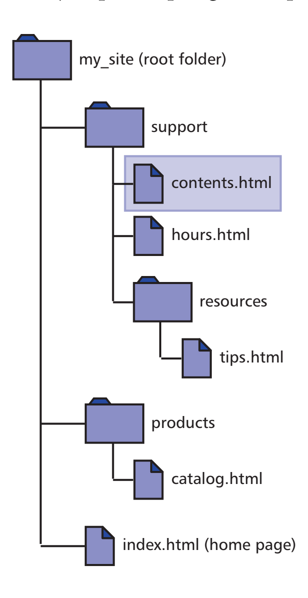
Rutas absolutas Proporcionan el URL completo del documento vinculado, incluido el protocolo que se debe usar (generalmente, http:// para páginas Web). Por ejemplo, http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html es una ruta absoluta. Para vincular un documento situado en otro servidor es preciso emplear una ruta absoluta. También puede utilizar vínculos de ruta absoluta para vincular las páginas de un sitio situado en su ordenador local (por ejemplo, una presentación Web). Sin embargo, este método es desalentador, pues si transfiere los archivos a otra ubicación o cambia la estructura de archivos del sitio, los vínculos se romperán y, por tanto, los archivos dejarán de abrirse.

Rutas relativas al documento

Rutas relativas al documento Son las más adecuadas para utilizar con vínculos locales en la mayoría de los sitios Web. Resultan particularmente útiles cuando el documento actual y el documento con el que se establece el vínculo se encuentran en la misma carpeta y es probable que vayan a permanecer juntos. También puede utilizar una ruta relativa al documento para establecer un vínculo con un documento de otra carpeta, pero especificando la ruta a través de la jerarquía de carpetas desde el documento actual hasta el vinculado. Al especificar una ruta relativa al documento, omita la parte del URL absoluto que coincida en los documentos actual y vinculado, indicando únicamente la parte de la ruta que difiera.

Para establecer un vínculo desde un archivo hasta otro de la misma carpeta, indique simplemente el nombre del archivo de destino. Para establecer un vínculo con un archivo situado en una subcarpeta de la carpeta del documento actual, indique el nombre de dicha subcarpeta, seguido de una barra diagonal y del nombre del archivo de destino. Para establecer un vínculo con un archivo situado en la carpeta padre de la carpeta del documento actual, introduzca **../** delante del nombre del archivo (donde **..** significa “un nivel por encima en la jerarquía de carpetas”).

Por ejemplo, supongamos que tiene un sitio con esta estructura:



Para establecer un vínculo desde contents.html hasta otros archivos:

- Para establecer un vínculo desde contents.html hasta horas.html (ambos archivos se encuentran en la misma carpeta), el nombre de archivo será la ruta relativa: horas.html.
- Para establecer un vínculo con tips.html (en la subcarpeta llamada recursos), utilice la ruta relativa recursos/tips.html.

  Cada barra diagonal (/) representa un nivel por debajo en la jerarquía de carpetas.
- Para establecer un vínculo con index.html (en la carpeta padre, un nivel por encima de contents.html), utilice la ruta relativa ../index.html.

  Cada ../ representa un nivel por encima en la jerarquía de carpetas.
- Para establecer un vínculo con catalog.html (en una subcarpeta distinta de la carpeta padre), utilice la ruta relativa ../products/catalog.html.

  ../ sube a la carpeta padre; products/ baja a la subcarpeta de productos.

Nota: Guarde siempre un archivo nuevo antes de crear una ruta relativa al documento, pues ésta no es válida sin un punto de partida preciso. Si crea una ruta relativa al documento antes de guardar el archivo, Dreamweaver utilizará temporalmente una ruta absoluta que comenzará por archivo:// hasta que guarde el archivo. Cuando guarde el archivo, Dreamweaver convertirá la ruta archivo:// en una ruta relativa.

No es necesario actualizar las rutas relativas al documento entre archivos que se mueven como un grupo para mantener las mismas rutas relativas entre ellos (por ejemplo, al mover una carpeta completa, de forma que todos los archivos de esa carpeta conserven las mismas rutas relativas entre sí). Sin embargo, cuando se mueve un archivo individual que contiene vínculos relativos al documento o un archivo individual que está vinculado en relación con el documento, no necesitará actualizar esos vínculos. Si mueve o cambia el nombre de archivos utilizando la ventana Sitio, Dreamweaver le ayudará a actualizar todos los vínculos relevantes.

Rutas relativas a la raíz

Rutas relativas a la raíz Indican la ruta desde la carpeta raíz del sitio hasta un documento.

Nota: Si comprende las ventajas y las limitaciones de las rutas relativas a la raíz, pueden resultarle útiles. Sin embargo, si no está familiarizado con ellas, es recomendable utilizar rutas relativas al documento.

Una ruta relativa a la raíz comienza por una barra diagonal, que representa la carpeta raíz del sitio. Por ejemplo, /support/tips.html es una ruta relativa a la raíz de un archivo (tips.html) situado en la subcarpeta de soporte de la carpeta raíz del sitio.

A menudo, una ruta relativa a la raíz es la mejor forma de especificar vínculos en un sitio Web en el que necesita mover con frecuencia archivos HTML de una carpeta a otra. Al mover un documento que contiene vínculos relativos a la raíz, no es preciso cambiar los vínculos. Por ejemplo, si los archivos HTML utilizan vínculos relativos a la raíz para archivos dependientes (como imágenes) y se mueve un archivo HTML, sus vínculos de archivos dependientes seguirán siendo válidos. Sin embargo, al mover o cambiar el nombre de documentos con vínculos relativos a la raíz, deberá actualizar esos vínculos, incluso aunque las rutas de los documentos no hayan cambiado en su relación mutua. Por ejemplo, si mueve una carpeta, deberá actualizar todos los vínculos relativos a la raíz de los archivos de esa carpeta. Si mueve o cambia el nombre de archivos utilizando la ventana Sitio, Dreamweaver le ayudará a actualizar todos los vínculos relevantes.

Defina un sitio local en Dreamweaver eligiendo una carpeta raíz local que servirá como el equivalente a la raíz de documento en un servidor. (Consulte “Crear un sitio local”, en la página 78.) Dreamweaver utiliza esta carpeta para determinar las rutas relativas a la raíz de los archivos.

Los vínculos relativos a la raíz son interpretados por los servidores, no por los exploradores. Por tanto, si abre una página local que utiliza vínculos relativos a la raíz en el explorador (sin utilizar Vista previa en el explorador desde Dreamweaver), los vínculos no funcionarán. Cuando se utiliza la función Vista previa en el explorador para ver un documento que utiliza vínculos relativos a la raíz, Dreamweaver los convierte temporalmente (sólo en el archivo que se visualiza) para que utilicen rutas absolutas de archivo://. Sin embargo, sólo se puede ver simultáneamente una página que utilice vínculos relativos a la raíz. Si sigue un vínculo de la página visualizada, los nuevos vínculos relativos a la raíz no se convertirán y el explorador no podrá seguirlos. La vista previa de páginas en conjuntos de marcos que utilizan vínculos relativos a la raíz ocasiona problemas similares.

Para obtener una vista previa de un conjunto de páginas que utilizan vínculos relativos a la raíz, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Coloque los archivos en un servidor remoto y ábralos en él.
- (Sólo Windows) Elija Edición > Preferencias y, en las preferencias de vista previa en el explorador, seleccione Vista previa usando el servidor local. Para utilizar esta opción deberá ejecutar un servidor Web en el ordenador local.

Crear vínculos

La etiqueta HTML para crear un vínculo de hipertexto se denomina “anchor”. Dreamweaver crea una etiqueta anchor para los objetos, el texto o las imágenes desde los que se establecen vínculos. Por ejemplo, si en la ventana de documento selecciona el texto `Página principal` y, a continuación, crea un vínculo con un archivo llamado home.htm, el código fuente HTML para el vínculo será el siguiente:

```
<a href=”home.htm”>Página principal</a>
```

Antes de crear vínculos, deberá saber cómo funcionan las rutas relativas al documento, las rutas relativas a la raíz y las rutas absolutas. Consulte “Ubicación y rutas de documentos”, en la página 110.

Puede crear varios tipos de vínculos en un documento:

- Un vínculo con otro documento o archivo, como un archivo gráfico, de película o de sonido.
- Un vínculo de punto de fijación con nombre, que salta a un emplazamiento específico dentro de un documento.
- Un vínculo de correo electrónico, que abre un formulario de correo electrónico con la dirección del destinatario ya cumplimentada.
- Un vínculo nulo, o un vínculo de secuencia de comandos, que permite adjuntar comportamientos a un objeto o crear un vínculo que ejecute código JavaScript.

Dreamweaver ofrece varias formas de crear fácilmente vínculos entre documentos:

- Utilice la ventana del mapa del sitio para ver, crear, cambiar o eliminar vínculos.
- Utilice Modificar > Crear vínculo para seleccionar un archivo con el que desea establecer un vínculo.
- Utilice el inspector de propiedades para establecer un vínculo con un archivo: haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un archivo, use el icono de señalización para seleccionarlo o escriba su ruta.
- Use el menú contextual, elija Crear vínculo y, a continuación, seleccione un archivo con el que desea establecer un vínculo.

Establecer un vínculo con un documento

Utilice el inspector de propiedades para vincular una imagen, un objeto o texto con otro documento o para vincular una determinada sección de un documento.

En esta sección sólo se ofrece información sobre un método para vincular documentos. Para obtener información sobre otras técnicas de creación de vínculos, consulte "Establecer vínculos con documentos utilizando el icono de señalización de archivo", en la página 116 y "Crear y modificar vínculos en Ver mapa del sitio", en la página 131.

Para crear vínculos entre documentos:

1 Seleccione texto o una imagen en la ventana de documento.

2 Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y lleve a cabo una de las siguientes operaciones:



- Haga clic en el icono de carpeta situado a la derecha del campo Vínculo para localizar y seleccionar un archivo.

  La ruta del documento vinculado aparecerá en el campo URL. Utilice el menú emergente Relativo a del cuadro de diálogo Seleccionar archivo HTML para establecer si la ruta es relativa al documento o a la raíz. A continuación, haga clic en Seleccionar.

  Nota: Al cambiar el tipo de ruta en el campo Relativo a, Dreamweaver establece la selección como el tipo de ruta predeterminado para futuros vínculos hasta que cambie la selección.

- En el campo Vínculo, introduzca la ruta y el nombre de archivo del documento.

  Para establecer un vínculo con un documento del sitio, introduzca una ruta relativa al documento o relativa a la raíz. Para establecer un vínculo con un documento externo al sitio, introduzca la ruta absoluta que incluya el tipo de protocolo (por ejemplo, http://).

3 Seleccione una ubicación para abrir el documento.

Para que el documento vinculado aparezca en un lugar distinto de la ventana o el marco actual, seleccione una opción en el menú emergente Destino del inspector de propiedades:

Para obtener información sobre el establecimiento de vínculos con documentos con marcos, consulte "Controlar el contenido del marco con vínculos", en la página 278.

Establecer vínculos con documentos utilizando el icono de señalización de archivo

Utilice el icono de señalización de archivo para crear un vínculo con otro documento abierto, con un documento o una imagen de la ventana Sitio o con un punto de fijación con nombre.

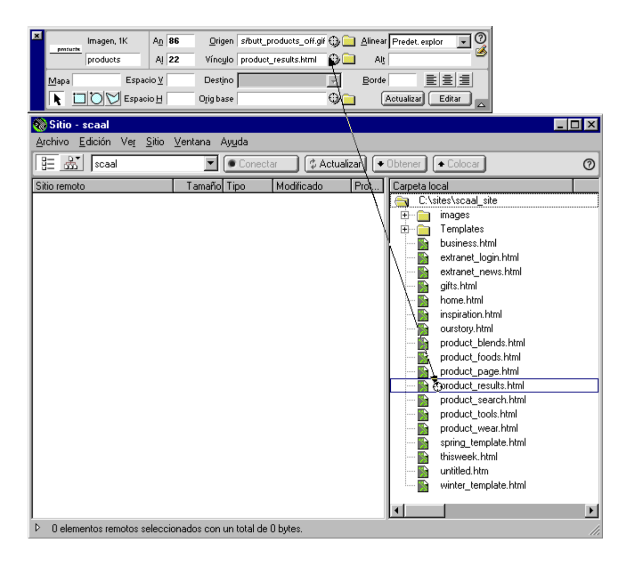
Para establecer un vínculo con un documento mediante el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades:

1 Seleccione texto o una imagen en la ventana de documento.

2 Arrastre el icono de señalización de archivo situado a la derecha del campo Vínculo en el inspector de propiedades y señale otro documento abierto, un punto de fijación visible en un documento abierto o un documento de la ventana Sitio.

   El campo Vínculo se actualizará para mostrar el vínculo.

3 Suelte el botón del ratón.



Cómo arrastrar el icono de señalización de archivo desde el inspector de propiedades hasta un archivo de la ventana Sitio.

Para crear un vínculo desde una selección en un documento abierto:

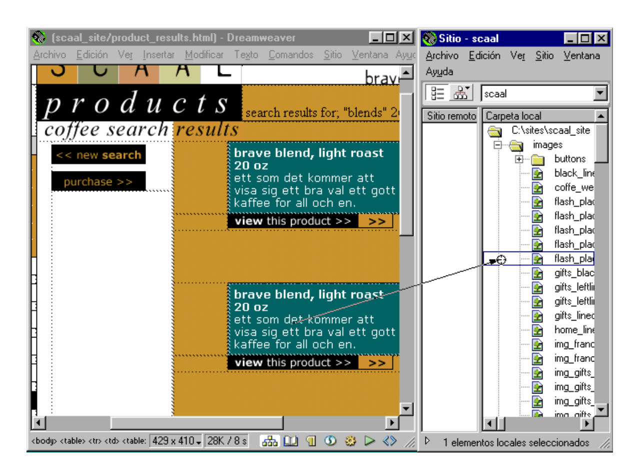
1 Seleccione texto o una imagen en la ventana de documento.

2 Pulse Mayús y, al mismo tiempo, arrastre la selección.

Mientras arrastra la selección, aparecerá el icono de señalización de archivo.

3 Señale otro documento abierto, un punto de fijación visible en un documento abierto o un documento de la ventana Sitio.

4 Suelte el botón del ratón. .



Cómo arrastrar el icono de señalización de archivo mientras pulsa la tecla Mayús desde el texto de la ventana de documento hasta un archivo de la ventana Sitio.

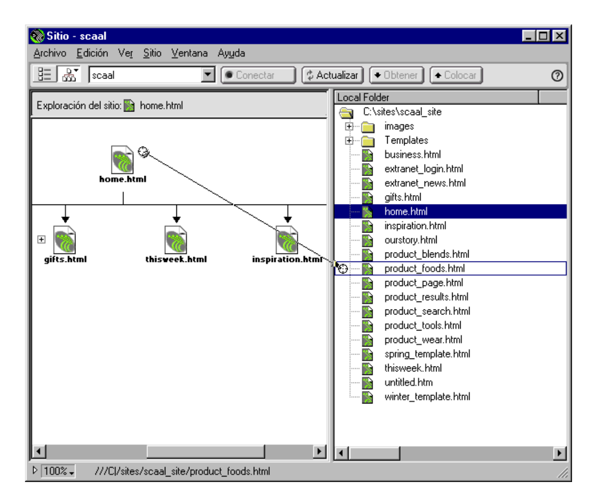
Para crear un vínculo desde un archivo del mapa del sitio:

1 Seleccione un archivo HTML del mapa del sitio.

Aparecerá el icono de señalización de archivo junto al archivo.

2 Arrastre el icono de señalización de archivo y señale otro documento abierto, un punto de fijación visible en un documento abierto o un documento de la ventana Sitio.

3 Suelte el botón del ratón.



Cómo arrastrar el icono de señalización de archivo desde un archivo seleccionado en Ver mapa del sitio hasta un archivo en Ver archivos del sitio de la ventana Sitio.

Para obtener información acerca de la visualización de un mapa del sitio, consulte “Ver sitios locales”, en la página 81.

Establecer un vínculo con un punto de fijación con nombre

Los puntos de fijación con nombre establecen marcadores de posición en un documento. Use puntos de fijación con nombre para establecer un vínculo con una determinada área del documento actual o de otro documento. Los puntos de fijación con nombre se utilizan a menudo para saltar a un tema específico o la parte superior de un documento, lo que permite al visitante llegar rápidamente a la posición seleccionada.

Para crear un vínculo con un punto de fijación con nombre siga este procedimiento de dos pasos. En primer lugar, cree un punto de fijación con nombre. A continuación, cree un vínculo con dicho punto.

Nota: Los puntos de fijación con nombre tienen en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas.

Para crear un punto de fijación con nombre:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desee insertar el punto de fijación con nombre.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Punto de fijación con nombre.
- Pulse Control+Alt+A (Windows) o Comando+Opción+A (Macintosh).
- En el panel Invisibles de la paleta de objetos, haga clic en el botón Punto de fijación.

3 En el campo Nombre del punto de fijación del cuadro de diálogo Insertar punto de fijación con nombre, escriba un nombre.

Si el marcador del punto de fijación no aparece en la posición del punto de inserción, elija Ver > Elementos invisibles.

Para establecer un vínculo con un punto de fijación con nombre:

1 En la ventana de documento, seleccione texto o una imagen para crear un vínculo a partir de ellos.

2 En el campo Vínculo del inspector de propiedades, introduzca un signo de número (#) y el nombre del punto de fijación. Por ejemplo:

- Para establecer un vínculo con un punto de fijación denominado “superior” en el archivo actual, escriba **#superior**.
- Para establecer un vínculo con un punto de fijación denominado “superior” en un archivo distinto de la misma carpeta, escriba **nombrearchivo.html#superior**.

Para establecer un vínculo con un punto de fijación con nombre mediante el método de señalización de archivo:

1 Elija Ver > Elementos invisibles para convertir en visible el punto de fijación.

2 Seleccione texto o una imagen en la ventana de documento.

3 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en el icono de señalización de archivo situado a la derecha del campo Vínculo en el inspector de propiedades y arrástrelo hasta el punto de fijación con el que desea establecer el vínculo: un punto de fijación en el mismo documento o un punto de fijación en otro documento abierto.
- Pulse Mayús y, al mismo tiempo, haga clic en la ventana de documento y arrastre hasta el punto de fijación con el que desea establecer el vínculo: un punto de fijación en el mismo documento o un punto de fijación en otro documento abierto.

Crear un vínculo de correo electrónico

Cuando el usuario hace clic en un vínculo de correo electrónico se abre una nueva ventana de mensaje (utilizando el programa de correo asociado al explorador del usuario). En la ventana de mensaje de correo electrónico, el campo Para se rellena automáticamente con la dirección especificada en el vínculo.

Para crear un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción donde desea que aparezca el vínculo de correo electrónico o seleccione el texto que desea que aparezca como vínculo de correo electrónico. Luego lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Vínculo de correo electrónico.
- En el panel Común de la paleta de objetos, seleccione Insertar vínculo de correo electrónico.

2 En el campo Texto del cuadro de diálogo Insertar vínculo de correo electrónico, escriba o edite el texto que desea mostrar en el documento como vínculo de correo electrónico.

3 En el campo Correo electrónico, escriba la dirección a la que se deberá enviar el correo electrónico.

4 Pulse la tecla Aceptar.

Para crear un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades:

1. Seleccione texto o una imagen en la ventana de documento.
2. En el campo Vínculo del inspector de propiedades, escriba **mailto:** y, a continuación, una dirección
de correo electrónico .

Crear vínculos de secuencia de comandos y nulos

Los vínculos más utilizados son los que se establecen con documentos y puntos de fijación con nombre (consulte "Establecer un vínculo con un documento", en la página 115 y "Establecer un vínculo con un punto de fijación con nombre", en la página 119, respectivamente), aunque también hay otros tipos.

Vínculo nulo Es un vínculo no designado. Los vínculos nulos se utilizan para activar objetos o texto en una página. Cuando el texto o el objeto está activo, puede adjuntarle un comportamiento para cambiar una imagen o para mostrar una capa cuando el cursor se desplaza sobre el vínculo. Para obtener más información sobre los sitios remotos, consulte "Adjuntar un comportamiento", en la página 302.

Vínculos de secuencia de comandos Ejecutan código JavaScript o llaman a una función JavaScript. Sirven para proporcionar a los usuarios información adicional sobre un elemento sin salir de la página actual. Los vínculos de secuencia de comandos también pueden emplearse para realizar cálculos, validar formularios y otras tareas de procesamiento cuando el usuario hace clic en un elemento específico.

Para crear un vínculo nulo:

1. Seleccione texto, una imagen o un objeto en la ventana de documento.
2. En el campo Vínculo del inspector de propiedades escriba el carácter de número (#).

Para crear un vínculo de secuencia de comandos:

1. Seleccione texto, una imagen o un objeto en la ventana de documento.
2. En el campo Vínculo del inspector de propiedades, escriba **javascript:** y, a continuación, código JavaScript o una llamada de función.

   Por ejemplo, si introduce **javascript:alert('Esta función no es válida')** en el campo Vínculo, se creará un vínculo que mostrará un cuadro de advertencia JavaScript con el mensaje Esta función no es válida.

   Nota: Dado que el código JavaScript aparece entre comillas dobles (como el valor del atributo HREF), deberá utilizar comillas simples en el código de la secuencia de comandos o anular su valor situando barras invertidas delante de las comillas dobles (por ejemplo, \"Esta función no es válida\").

Crear menús de salto

Un menú de salto es un menú emergente con opciones vinculadas a un documento o un archivo. Puede crear vínculos con documentos del sitio Web, con documentos de otros sitios, correo electrónico, gráficos o con cualquier tipo de archivo se pueda abrir en un explorador.

Un menú de salto puede tener tres componentes básicos:

- Un mensaje de selección de menú, como una categoría de descripción para los elementos del menú, o instrucciones, como “Elija uno”.
- Una lista de elementos de menú vinculados: el usuario hace clic en una opción y se abre un documento o un archivo vinculado.
- Un botón Ir.

Una vez seleccionado un elemento del menú de salto no es posible volver a seleccionarlo si vuelve a esa página o si el campo Abrir URL en especifica un marco. Hay dos formas de solucionar este problema:

- Utilice un mensaje de selección de menú, como una categoría, o instrucciones para el usuario, como “Elija uno”. Un mensaje de selección de menú vuelve a seleccionarse después de cada selección del menú.
- Utilice un botón Ir, que permite al usuario volver a visitar el vínculo seleccionado actualmente.

Insertar un menú de salto

Para crear un menú de salto:

1 Elija Insertar > Objeto de formulario > Menú de salto.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar menú de salto.

2 Si desea crear un mensaje de selección para el usuario, escriba el texto deseado en el campo Texto del cuadro de diálogo Insertar menú de salto. En Opciones, active la casilla de verificación Seleccionar primer elemento tras el cambio de URL. A continuación, haga clic en el botón más (+) para agregar un elemento de menú.

3 En el campo Texto del cuadro de diálogo Insertar menú de salto, escriba el texto que desea que aparezca en la lista de menú.

4 En el campo Al seleccionarse, ir a URL, seleccione el archivo que desea abrir realizando uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Examinar y, a continuación, seleccione el archivo que desea abrir.
- Escriba la ruta del archivo que desea abrir.

5 En el menú emergente Abrir URL en, seleccione la ubicación donde desea abrir el archivo. Para ello, lleve a cabo uno de estos procedimientos:

- Seleccione Ventana principal para abrir el archivo en la misma ventana.
- Seleccione un marco para abrir el archivo.

Nota: Si el marco deseado no aparece en el menú emergente Destino, salga del cuadro de diálogo Insertar menú de salto y asigne un nombre al marco.

Para obtener información sobre la asignación de nombres a marcos, consulte “Configurar propiedades de marco”, en la página 272.

6 En Opciones, dispone de las opciones siguientes:

- Para agregar un botón Ir, active la casilla de verificación Insertar botón Ir tras el menú.
- Para configurar un mensaje de selección, active la casilla de verificación Seleccionar primer elemento tras el cambio de URL.

Nota: Seleccione sólo una opción por menú de salto. Estas opciones se aplican a un menú de salto completo.

7 Para agregar elementos de menú adicionales, haga clic en el botón más (+) y repita los pasos 2 a 5 de este procedimiento.

8 Haga clic en Aceptar.

Editar elementos de menú de salto

Puede realizar cambios en los elementos de menú de salto en el inspector de propiedades o el inspector de comportamientos. Puede cambiar el orden de la lista o el archivo con el que se vincula un elemento. También puede agregar, eliminar o cambiar el nombre de un elemento.

Utilice el inspector de comportamientos para cambiar la ubicación en la que se abre un archivo vinculado o para agregar o cambiar un mensaje de selección de menú. Para obtener información sobre cómo utilizar el inspector de comportamientos para editar un menú de salto, consulte “Menú de salto”, en la página 317.

Para editar un elemento de menú de salto mediante el inspector de propiedades:

1 En el inspector de propiedades, elija Ventana > Propiedades.

2 En la ventana de documento, haga clic en el objeto Menú de salto para seleccionarlo.

El icono Lista/menú aparecerá en el inspector de propiedades.

3 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Valores de lista.

4 Realice cambios en los elementos de menú y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Crear barras de exploración

Una barra de exploración se compone de una imagen o un conjunto de imágenes cuya visualización cambia según las acciones que realice el usuario.

Antes de usar el comando Insertar barra de exploración, cree un conjunto de imágenes de barra de exploración para los estados de la imagen que desea mostrar.

Una imagen puede tener cuatro estados:

- Arriba: la imagen que aparece cuando la página se carga inicialmente.
- Sobre: la imagen que aparece cuando el cursor pasa sobre una imagen.
- Abajo: la imagen que aparece cuando se hace clic en una imagen.
- Abajo y Sobre: la imagen que aparece cuando el cursor pasa sobre una imagen después de haber hecho clic en ella.

El ejemplo siguiente demuestra cómo se pueden visualizar los distintos estados de la imagen de un botón: cuando un usuario ve la página principal, el botón de imagen de dicha página se oscurece y los otros botones de la barra de exploración se encuentran en su estado normal o arriba. En la página principal, el usuario mueve el cursor sobre el botón Our Story. Se muestra una imagen con un tono más claro del mismo color (es decir, el botón se resalta) y el usuario hace clic en el botón Our Story. En la página Our Story, el botón Our Story se oscurece y el botón de imagen de la página principal se encuentra en su estado normal.

Puede crear una barra de exploración, copiarla en otras páginas del sitio y editar los comportamientos de la página para mostrar distintos estados a medida que se accede a las páginas.

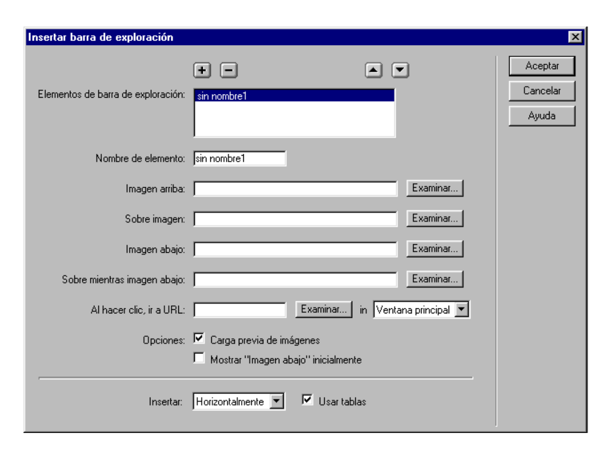
Insertar una barra de exploración

Para crear una barra de exploración:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Barra de exploración.
- En el panel Común de la paleta de objetos, seleccione Insertar barra de exploración.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar barra de exploración.



2 En el campo Nombre de elemento, introduzca un nombre para el elemento de la barra de exploración.

Los nombres de elemento aparecen en la lista Elementos de barra de exploración. Puede utilizar el botón de flecha arriba o abajo para disponer los elementos en la barra de exploración.

3 Seleccione las opciones de estado de la imagen (deberá seleccionar una Imagen arriba; otros estados de imagen son opcionales):

- En el campo Imagen arriba, haga clic en Examinar para seleccionar la imagen que desea mostrar inicialmente.
- En el campo Sobre imagen, haga clic en Examinar para seleccionar la imagen que desea mostrar cuando el usuario mueva el cursor sobre la imagen.
- En el campo Imagen abajo, haga clic en Examinar para seleccionar la imagen que desea mostrar cuando el usuario haga clic en la imagen.
- En el campo Sobre imagen mientras imagen abajo, haga clic en Examinar para seleccionar la imagen que desea mostrar cuando el usuario haga clic en la imagen y, a continuación, mueva el cursor sobre ella.

4 En el campo Al hacerse clic, ir a URL, seleccione una ubicación en la que se abrirá el archivo. Para ello, lleve a cabo uno de estos procedimientos:

- Seleccione Ventana principal para abrir el archivo en la misma ventana:
- Seleccione un marco en el que se abrirá el archivo.

Nota: Si el marco deseado no aparece en el menú emergente Destino, salga del cuadro de diálogo Insertar barra de exploración y asigne un nombre al marco.

Para obtener información sobre la asignación de nombres a marcos, consulte “Configurar propiedades de marco”, en la página 272.

5 Seleccione las opciones para cargar la imagen:

- La opción Carga previa de imágenes transfiere las imágenes cuando se carga la página. Si esta opción no está seleccionada, es posible que se produzca una demora cuando el usuario mueva el cursor sobre la imagen de sustitución.
- Seleccione Mostrar “Imagen abajo” inicialmente para mostrar el elemento seleccionado en su estado abajo cuando se muestra la página. Por ejemplo, cuando se carga la página principal, el botón de dicha página deberá encontrarse en su estado abajo.

  Cuando esta opción está seleccionada, aparece un asterisco después del elemento en la lista Elementos de barra de exploración.

6 La sección Insertar ofrece las opciones siguientes:

- Para insertar los elementos de barra de exploración vertical u horizontalmente en el documento, utilice el menú emergente Insertar.
- Para insertar los elementos de barra de exploración en una tabla, active la casilla de verificación Usar tablas.

7 Haga clic en el botón más (+) para agregar otro elemento a la barra de exploración y, a continuación, siga los pasos 2 a 6 para establecer el estado del elemento.

8 Haga clic en Aceptar.

Modificar una barra de exploración

Una vez creada una barra de exploración para un documento, puede agregar o quitar imágenes de la barra utilizando el comando Modificar barra de exploración. Puede emplear este comando para cambiar una imagen o un conjunto de imágenes, para determinar qué archivo se abre cuando se hace clic en un botón, para seleccionar otra ventana para abrir un archivo o para reordenar la posición de las imágenes.

Para modificar una barra de exploración:

1 Elija Modificar > Barra de exploración.

2 En la lista Elementos de barra de exploración, seleccione el elemento que desea editar.

3 Realice las modificaciones que desee y haga clic en Aceptar.

Ver la estructura del sitio

Use el mapa del sitio para ver un sitio local en forma de mapa visual de iconos vinculados, para agregar nuevos archivos a un sitio o para agregar, modificar o quitar vínculos. La ventana Ver mapa del sitio es ideal para componer o diseñar la estructura de un sitio. Puede configurar rápidamente la estructura completa del sitio y, seguidamente, obtener una imagen impresa del mapa.

Nota: La ventana Ver mapa del sitio sólo es aplicable a los sitios locales. Si desea crear un mapa de un sitio remoto, copie todo su contenido en el disco local.

Para ver el mapa de un sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

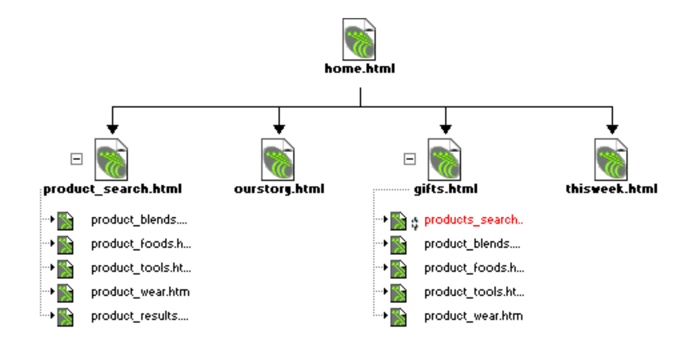
- Elija Ventana > Mapa del sitio para abrir la ventana Sitio.
- En la ventana Sitio, haga clic en el botón Mapa del sitio.

La página principal del sitio es el punto de partida del mapa. Si Dreamweaver no logra determinar qué página del sitio actual es la página principal, se abrirá el cuadro de diálogo Definición de sitio para el panel Diseño de mapa del sitio, en el que se le solicitará que seleccione la página correcta.

El mapa del sitio muestra los archivos HTML y el resto del contenido de la página como iconos. Los vínculos se muestran en el mismo orden en el que se encuentran en el código fuente HTML.

- El texto que se muestra en rojo indica que se trata de un vínculo roto.
- El texto en azul y marcado con un icono de globo terráqueo indica que se trata de un archivo de otro sitio o un vínculo especial (como un vínculo de correo electrónico o de secuencia de comandos).
- Una marca de verificación verde indica que se trata de un archivo protegido por usted.
- Una marca de verificación roja indica que se trata de un archivo protegido por otro usuario.
- Un icono de candado indica que se trata de un archivo de sólo lectura (Windows) o bloqueado (Macintosh).

De forma predeterminada, el mapa del sitio muestra dos niveles de la estructura del sitio comenzando por la página principal actual. Haga clic en los signos más (+) y menos (-) (Windows) o la flecha de ampliación (Macintosh) situados junto a una página para mostrar u ocultar las páginas vinculadas por debajo del segundo nivel.



De forma predeterminada, los archivos ocultos y los archivos dependientes no se muestran en el mapa del sitio. Los archivos ocultos son archivos HTML marcados como ocultos. Los archivos dependientes son contenido de página ajeno al código HTML, como imágenes, plantillas y archivos Shockwave y Flash. Consulte “Modificar el diseño del mapa del sitio”, en la página 128 y “Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio”, en la página 132.

Modificar el diseño del mapa del sitio

Use las opciones de Diseño de mapa del sitio para personalizar la apariencia del mapa del sitio. Puede especificar la página principal, el número de columnas que deben mostrarse y si deben mostrarse u ocultarse los archivos ocultos o dependientes.

Para modificar el diseño del mapa del sitio:

1 Abra el cuadro de diálogo Definición de sitio mediante uno de estos métodos:

- Elija Sitio > Definir sitios y haga clic en Editar. Seleccione Diseño de mapa del sitio en la lista Categoría situada a la izquierda.
- Elija Ver > Diseño (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Diseño (Macintosh).

2 Haga clic en el icono de carpeta para seleccionar una página principal para el sitio o escriba una ruta de archivo en el campo Página principal.

   Si no especifica ninguna página principal y Dreamweaver no logra localizar ningún archivo denominado index.html o index.htm en la raíz, le pedirá que seleccione una página principal al abrir el mapa del sitio.

3 Elija opciones en Columna:

- En el campo Número de columnas, escriba el número de páginas que deben mostrarse por cada fila en la ventana del mapa.
- En el campo Ancho columna, escriba un número para especificar la anchura en píxeles de las columnas del mapa del sitio.

4 En la sección Etiquetas de icono, seleccione si el nombre que se muestra bajo los iconos de documento en el mapa del sitio se representarán como nombres de archivo o como títulos de página.

5 En la sección Opciones, seleccione qué archivos desea mostrar en el mapa del sitio:

- Elija Mostrar archivos marcados como ocultos para mostrar los archivos HTML marcados como ocultos en el mapa del sitio. Si hay una página oculta, su nombre y los vínculos que contenga se mostrarán en cursiva. Para obtener información sobre cómo ocultar archivos, consulte “Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio”, en la página 132.
- Elija Mostrar archivos dependientes para mostrar todos los archivos dependientes en la jerarquía del sitio. Un archivo dependiente es una imagen u otro contenido ajeno al código HTML que carga el explorador al cargar la página principal.

Trabajar con páginas en el mapa del sitio

Al trabajar en el mapa del sitio, podrá seleccionar páginas, abrir una página para editarla, agregar nuevas páginas al sitio, crear vínculos entre archivos y cambiar el título de una página.

Para seleccionar múltiples páginas en el mapa del sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic mientras pulsa la tecla Mayús para seleccionar múltiples páginas.
- Comenzando desde un lugar vacío de la vista, arrastre el cursor alrededor de un grupo de archivos para seleccionarlos.
- Haga clic mientras pulsa la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para seleccionar páginas que no son contiguas.

Para abrir una página que desea editar, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga doble clic en el archivo.
- Seleccione el archivo y elija Archivo > Abrir selección (Windows) o Sitio > Abrir (Macintosh).

Para agregar un archivo existente al sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Arrastre un archivo desde el Explorador de Windows o el Finder de Macintosh y colóquelo sobre un archivo del mapa del sitio. La página se agregará al sitio y se creará un vínculo entre ella y el archivo sobre el que la ha colocado.
- Seleccione Sitio > Vincular a archivo existente (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Vincular a archivo existente (Macintosh).

Para crear un archivo y agregar un vínculo:

1 Seleccione un archivo HTML en el mapa del sitio y lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Sitio > Vincular a nuevo archivo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Vincular a nuevo archivo (Macintosh).
- Elija Vincular a nuevo archivo en el menú contextual.

2 En el campo Archivo del cuadro de diálogo Vincular a nuevo archivo, escriba un nombre de archivo.

3 En el campo Título, escriba un título de página para el archivo.

4 En el campo Texto vínculo, escriba el texto del vínculo que conecta el archivo seleccionado con el nuevo archivo. El vínculo aparecerá en el archivo seleccionado.

5 Haga clic en Aceptar.

El archivo se guardará en la misma carpeta que el archivo seleccionado. Si se agrega un archivo a una rama oculta, el nuevo archivo también se encontrará oculto. Consulte “Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio”, en la página 132.

Para cambiar el título de una página:

1 Asegúrese de que está activada la opción Mostrar títulos de páginas.

Elija Ver > Mostrar títulos de páginas (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar títulos de páginas (Macintosh).

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione una página y haga clic en su título. Cuando el título se convierta en un campo editable, escriba el nuevo título del documento.
- Seleccione una página y elija Archivo > Cambiar nombre (Windows) o Sitio > Cambiar nombre (Macintosh).

Para cambiar la página principal, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En el panel Carpeta local de la ventana Sitio, haga clic en el archivo que desea convertir en la página principal y elija Establecer como página principal en el menú contextual.
- Elija Sitio > Nueva página principal (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Nueva página principal (Macintosh) para crear una nueva página principal.
- Elija Sitio > Establecer como página principal (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Establecer como página principal (Macintosh) para convertir una página existente en la página principal.

Para actualizar la visualización del mapa del sitio después de realizar cambios:

- Haga clic en cualquier lugar de la ventana Mapa del sitio para cancelar la selección de archivos. A continuación, elija Ver > Actualizar local (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar local (Macintosh).

Crear y modificar vínculos en Ver mapa del sitio

Puede modificar la estructura del sitio en el mapa del sitio agregando, cambiando o eliminando vínculos. El mapa del sitio se actualizará automáticamente para mostrar los cambios realizados en el sitio.

Para agregar un vínculo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Arrastre una página desde el Explorador de Windows o el Finder de Macintosh y colóquela sobre una página del mapa del sitio.
- Seleccione una página HTML y elija Sitio > Vincular a archivo existente (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Vincular a archivo existente (Macintosh), o bien seleccione Vincular a archivo existente en el menú contextual.
- Seleccione una página HTML del mapa del sitio. Aparecerá el icono de señalización de archivo. Haga clic en el icono y arrástrelo hasta el objeto con el que desea vincularlo: un archivo de la vista de archivo, un documento de Dreamweaver abierto en el escritorio o un punto de fijación con nombre en un documento abierto en el escritorio. Consulte “Establecer vínculos con documentos utilizando el icono de señalización de archivo”, en la página 116.

Para cambiar un vínculo:

En Ver mapa del sitio, seleccione la página cuyo vínculo desea cambiar y elija Sitio > Cambiar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Cambiar vínculo (Macintosh). Localice el archivo o escriba un URL.

Para eliminar un vínculo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la página en el mapa del sitio y elija Sitio > Quitar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Quitar vínculo (Macintosh).
- Seleccione la página en el mapa del sitio y elija Quitar vínculo en el menú contextual.

Para abrir el origen de un vínculo:

1. Seleccione un archivo en el mapa del sitio.
2. Elija Sitio > Abrir origen del vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Abrir origen del vínculo (Macintosh).

   Se abrirán el inspector de propiedades y el archivo de origen que contiene el vínculo. El vínculo quedará resaltado.

Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio

Puede modificar el diseño del mapa del sitio para mostrar u ocultar los archivos ocultos y dependientes. Esto le será de utilidad cuando desee destacar temas o contenido clave y que no destaquen otros materiales menos importantes.

Antes de ocultar o mostrar un archivo HTML, deberá marcarlo como oculto. Cuando oculta un archivo marcado como oculto, también se ocultan sus vínculos. Al mostrar un archivo marcado como oculto, el icono y sus vínculos se encontrarán visibles en la vista del mapa del sitio, aunque los nombres aparecerán en cursiva.

Para marcar archivos como ocultos:

1. En el mapa del sitio, seleccione uno o más archivos.
2. Elija Ver > Mostrar/ocultar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar/ocultar vínculo (Macintosh).

Para mostrar u ocultar archivos marcados como ocultos, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ver > Mostrar archivos marcados como ocultos (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar archivos marcados como ocultos (Macintosh).
- Seleccione Ver > Diseño (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Diseño (Macintosh) para abrir el cuadro de diálogo Definición de sitio para y active la opción Mostrar archivos marcados como ocultos.

De forma predeterminada, los archivos dependientes están ocultos. Puede especificar si se muestran o no en el mapa del sitio.

Para mostrar los archivos dependientes, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ver > Mostrar archivos dependientes (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar archivos dependientes(Macintosh).
- Seleccione Ver > Diseño (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Diseño (Macintosh) para abrir el cuadro de diálogo Definición de sitio para y active la opción Mostrar archivos dependientes.

Ver el sitio desde una rama

Puede ver los detalles de una sección específica de un sitio convirtiendo una rama en el centro del mapa del sitio.

Para ver una rama distinta:

Seleccione la página que desea ver y elija Ver > Ver como raíz (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Ver como raíz (Macintosh).

El mapa del sitio se vuelve a trazar en la ventana como si la página especificada fuera la raíz del sitio. El campo Exploración del sitio, situado encima del mapa del sitio, muestra la ruta desde la página principal hasta la página especificada. Seleccione cualquier elemento de la ruta para ver el mapa del sitio desde dicho nivel haciendo clic una vez.

Para ampliar y contraer las ramas:

Haga clic en los signos más (+) y menos (-) (Windows) o en las flechas de ampliación (Macintosh) para ampliar o contraer la rama.

Guardar el mapa del sitio

Puede guardar el mapa del sitio con formato de imagen para verlo (o imprimirlo) desde un editor de imágenes.

Para crear un archivo de imagen del mapa del sitio actual:

1 En el mapa del sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Si utiliza Windows, en el cuadro de diálogo Guardar mapa del sitio, elija Archivo > Guardar mapa del sitio como. En el menú emergente Tipo de archivo, seleccione .bmp o .png.
- Si utiliza Macintosh, seleccione Sitio > Ver mapa del sitio > Guardar mapa del sitio > Guardar mapa del sitio como PICT o Sitio > Ver mapa del sitio > Guardar mapa del sitio > Guardar mapa del sitio como JPEG.

2 Introduzca una ubicación y un nombre para la imagen y haga clic en Guardar.

Administrar vínculos

Dreamweaver puede actualizar los vínculos con origen y destino en un documento cada vez que éste se mueve o cambia de nombre en un sitio local. Esta actualización funciona mejor cuando el sitio (o una sección completa e independiente del mismo) está almacenado en la unidad local. No se realizan cambios en los archivos del sitio remoto hasta que se colocan o desprotegen los archivos en el servidor remoto.

Para activar la administración de vínculos en Dreamweaver:

1 Elija Edición > Preferencias y después seleccione General.

2 Seleccione Siempre o Mensaje en el menú emergente Actualizar vínculos y haga clic en Aceptar.

Si elige Siempre, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos con origen y destino en un documento seleccionado cada vez que éste se mueva o cambie de nombre. Para obtener instrucciones específicas sobre cómo proceder en caso de eliminar un archivo, consulte “Cambiar un vínculo en todo el sitio”, en la página 135. Si elige Mensaje, Dreamweaver mostrará primero un cuadro de diálogo con todos los archivos afectados por el cambio. Haga clic en Actualizar si desea actualizar los vínculos de estos archivos o en No actualizar si desea dejar los archivos como estaban.

Si está activada la función de desprotección/protección, Dreamweaver intentará proteger automáticamente el archivo antes de realizar cambios.

Para acelerar el proceso de actualización, Dreamweaver puede crear un archivo de caché en el que almacenará información sobre todos los vínculos del sitio local. Este archivo de caché se crea al seleccionar la opción Caché en el cuadro de diálogo Definición de sitio y se actualiza de manera invisible cuando se usa Dreamweaver para agregar, cambiar o eliminar vínculos a archivos del sitio local.

Para crear un archivo de caché para el sitio:

1 Elija Sitio> Definir sitios.

2 Seleccione el sitio en el cuadro de diálogo Definir sitios y, a continuación, haga clic en Editar. En la categoría Datos locales, active la casilla de verificación Caché en la sección Opciones de gestión de vínculos.

Para volver a crear una caché para el sitio:

Elija Sitio > Volver a crear caché de sitio.

La primera vez que agregue, cambie o quite vínculos a archivos del sitio local después de iniciar Dreamweaver, el programa le pedirá que cargue el caché. Si hace clic en Sí, se cargará el caché y se actualizarán automáticamente todos los vínculos al archivo que acaba de modificar. Si elige No, el cambio se anotará en el caché, pero ésta no se cargará y los vínculos no se actualizarán.

El caché puede tardar unos minutos en cargarse en sitios grandes. La mayor parte de este tiempo se dedicará a comparar las marcas de hora de los archivos del sitio local con las marcas grabadas en el caché, con el fin de comprobar si el caché está desfasado. Si no ha cambiado ningún archivo fuera de Dreamweaver, puede hacer clic en Detener cuando aparezca el botón.

Cambiar un vínculo en todo el sitio

Además de configurar Dreamweaver para que actualice los vínculos automáticamente cada vez que mueve o cambia de nombre un archivo, puede cambiar manualmente todos los vínculos (incluidos los vínculos de secuencia de comandos, mailto, FTP y nulos) para que señalen a otro lugar. Puede utilizar esta opción en cualquier momento. Por ejemplo, puede vincular las palabras “películas del mes” a /películas/julio.html en todo el sitio y el 1º de agosto deberá cambiar esos vínculos para que señalen a /películas/agosto.html. Sin embargo, esta función resulta particularmente útil para eliminar un archivo con el que están vinculados otros archivos.

Para cambiar un vínculo en todo el sitio:

1 Seleccione un archivo en el panel Local de la ventana Sitio.

2 Elija Sitio > Cambiar vínculo en todo el sitio.

3 En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un archivo, o en el campo Por vínculos a, escriba la ruta y el nombre de un archivo nuevo con el que desea establecer un vínculo.

4 Haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver actualizará todos los documentos vinculados al archivo seleccionado, haciendo que señalen al nuevo archivo y usando el formato de ruta empleado por el documento (por ejemplo, si la ruta antigua era relativa al documento, la nueva también deberá serlo).

Después de cambiar un vínculo en todo el sitio, el archivo seleccionado quedará huérfano (es decir, ningún archivo de la unidad local estará vinculado a él). Entonces podrá borrarlo sin romper ningún vínculo del sitio local.

Nota: Recuerde que, dado que todos los cambios se realizan localmente, necesitará borrar manualmente el archivo correspondiente en el sitio remoto y colocar o desproteger los archivos cuyos vínculos haya modificado para que los visitantes del sitio puedan ver los cambios efectuados.

Para cambiar vínculos de secuencia de comandos, correo electrónico, FTP o nulos en todo el sitio:

1 Abra el mapa del sitio.

2 Elija Sitio > Cambiar vínculo en todo el sitio.

3 En el cuadro de diálogo Cambiar vínculo en todo el sitio, introduzca la información siguiente:

- En el campo Cambiar todos los vínculos a, escriba el nombre completo del vínculo que desea cambiar.
- En el campo Por vínculos a, escriba el nombre completo del vínculo con el que desea reemplazarlo.

4 Haga clic en Aceptar.

Por ejemplo, para actualizar todos los vínculos de correo electrónico que señalan a su antigua dirección, puede escribir **mailto:juser@isp.com** en el cuadro Cambiar todos los vínculos a, y **mailto:juser-interface@isp.com** en el cuadro Por vínculos a.

Comprobar vínculos

Los vínculos no están activos en la ventana de documento, es decir, al hacer clic en un vínculo no salta al documento vinculado. Si desea editar un archivo asociado con un vínculo puede abrirlo en Dreamweaver. Sin embargo, para comprobar los vínculos deberá utilizar un explorador. Consulte “Comprobación del sitio”, en la página 166.

Para comprobar vínculos en un explorador:

Elija Archivo > Vista previa en el explorador o haga clic en F12.

Es preciso realizar una vista previa de las páginas en un explorador para comprobar los vínculos.

Para abrir documentos vinculados en Dreamweaver, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione el vínculo y elija Modificar > Abrir página vinculada.
- Pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el vínculo.

Nota: El documento vinculado debe encontrarse en el disco local.

Adjuntar comportamientos a vínculos

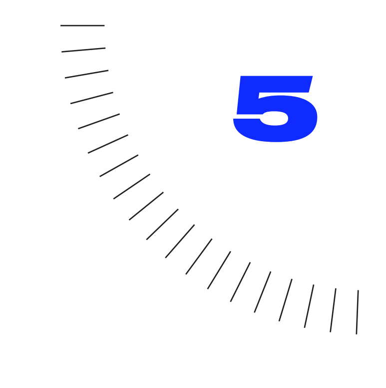
Puede adjuntar un comportamiento a cualquier vínculo de un documento. Puede emplear los comportamientos siguientes a la hora de insertar elementos vinculados a los documentos.

Definir texto de barra de estado Muestra un mensaje en la barra de estado, que se encuentra en la parte inferior de la ventana del explorador. Por ejemplo, puede usar esta acción para describir el destino de un vínculo en la barra de estado en lugar de mostrar el URL al que está asociado. Para ver un ejemplo de mensaje de estado, mueva el cursor por encima de cualquiera de los botones de exploración de Dreamweaver Help Pages. Consulte “Definir texto de barra de estado”, en la página 325.

Abrir ventana del explorador Sirve para abrir un URL en una nueva ventana. Se pueden especificar las propiedades de la nueva ventana, incluidos su tamaño, sus atributos (si se puede cambiar su tamaño, si tiene barra de menús, etc.) y su nombre. Consulte “Abrir ventana del explorador”, en la página 318.

Definir Imagen de barra de exploración Permite cambiar el comportamiento de una barra de exploración. Utilícelo para personalizar la visualización de las imágenes en una barra de exploración. Por ejemplo, cuando el cursor se encuentra sobre un botón, cambia la visualización de las otras imágenes de la barra de exploración o del documento. Consulte “Definir Imagen de barra de exploración”, en la página 322.

Comportamiento de menú de salto Sirve para editar un menú de salto. Puede realizar cambios en la lista de menú o el archivo con el que está vinculado, o bien puede cambiar en qué ubicación del explorador se abre un documento vinculado. Consulte “Menú de salto”, en la página 317.



CAPÍTULO 5
Administrar sitios

Dreamweaver ayuda a organizar los archivos de los sitios local y remoto. Permite duplicar fácilmente la estructura del sitio local en un servidor remoto o la estructura de un sitio Web remoto en el sistema local. Los vínculos relativos creados en el sitio local siguen funcionando después de transferir los archivos al sitio remoto porque la estructura de ambos emplazamientos es idéntica.

Para crear un sitio local en Dreamweaver, cree una carpeta raíz local (o convierta una carpeta existente en la carpeta raíz local) utilizando el comando Nuevo sitio (consulte "Crear un sitio local", en la página 78). A continuación, asocie el sitio local a un servidor remoto con el comando Definir sitios (consulte "Asociar un servidor remoto a un sitio local", en la página 140).

Al transferir archivos entre sitios locales y remotos, Dreamweaver mantiene estructuras paralelas de archivos y carpetas entre ambos emplazamientos. Si las carpetas necesarias no existen aún en el sitio al que se transfieren los archivos, Dreamweaver las creará automáticamente. También puede sincronizar los archivos entre los sitios locales y remotos. Si es necesario, Dreamweaver copia los archivos en ambos sentidos y, opcionalmente, elimina los no deseados.

Dreamweaver incluye una serie de funciones que permite estructurar un sitio y transferir los archivos a un servidor remoto. Para facilitar la colaboración en el sitio Web, puede desproteger y proteger los archivos del servidor remoto. De este modo, si usted está trabajando con un archivo, los otros usuarios lo sabrán y no lo editarán al mismo tiempo. Sin embargo, cabe destacar que Dreamweaver no realiza control de versiones.

Configurar un sitio remoto

Antes de configurar un sitio remoto, cree un sitio local (que posteriormente asociará con el sitio remoto). Consulte "Crear un sitio local", en la página 78.

El paso siguiente a la hora de configurar un sitio remoto consiste en determinar dónde se va a situar el sitio, es decir, qué servidor lo albergará. Su cliente, su empresa o su proveedor de servicios Internet (ISP) disponen probablemente de un servidor configurado para albergar páginas Web (Internet o intranet). Pregunte al administrador del sistema o a su cliente el nombre de dicho servidor y cómo se realizan las transferencias de archivos.

En particular, averigüe si se utiliza FTP para conectar con el servidor o si puede montar el servidor como una unidad de disco con acceso de red desde su escritorio. Si conecta utilizando FTP, averigüe el nombre del servidor FTP.

Cuando reúna esta información, utilice el comando Definir sitios para asociar el servidor al sitio local. Si surgen problemas a la hora de configurar el sitio remoto, consulte "Solución de problemas de configuración de sitios remotos", en la página 143.

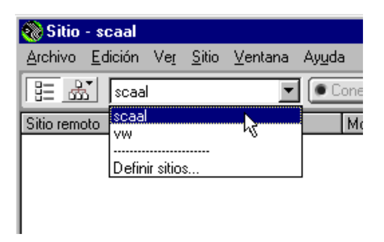
Una vez configurado el sitio remoto, puede cargar o descargar archivos si dispone de ellos en el sitio. Consulte "Usar el sistema de desprotección/protección", en la página 148 y "Obtener y colocar archivos", en la página 151.

Asociar un servidor remoto a un sitio local

Después de crear un sitio local, use el comando Definir sitios para agregar o cambiar la información del servidor remoto asociado y las preferencias de desprotección/protección.

Para asociar un servidor remoto a un sitio local existente:

1 Elija Definir sitios en el menú emergente de sitios actuales de la ventana Sitio, o bien elija Sitio > Definir sitios.



2 Aparecerá un cuadro de diálogo con los sitios definidos actualmente. Seleccione un sitio existente y haga clic en Editar. Si no dispone de sitios definidos, cree sitio local antes de continuar (consulte "Crear un sitio local", en la página 78).

3 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Datos del servidor Web.

4 Elija una de las siguientes opciones de Acceso al servidor:

- Utilice Ninguno si no tiene previsto cargar el sitio en un servidor. A continuación, haga clic en Aceptar y omita el resto de este procedimiento.
- Utilice Local/red si el servidor Web está montado como unidad de red (Windows) o como servidor AppleTalk o NFS (Macintosh), o si lo está ejecutando en el equipo local. Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar la carpeta del servidor donde se almacenan los archivos. Si desea que el panel Remoto de la ventana Sitio se actualice automáticamente a medida que se agreguen y borren archivos, seleccione la opción Actualizar lista archivos remotos autom. Para aumentar la velocidad de transferencia de archivos al sitio remoto, deje esta opción desactivada. Para actualizar manualmente la ventana Sitio en cualquier momento, haga clic en el botón Actualizar de la misma. Haga clic en Aceptar y omita el resto de este procedimiento.

  Nota: Para actualizar manualmente sólo el panel Remoto, elija Ver > Actualizar remoto en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar remoto (Macintosh).

- Utilice FTP si conecta con el servidor Web a través de FTP.

5 Introduzca el nombre del servidor FTP en el que cargará los archivos del sitio Web.

El nombre del servidor FTP es el nombre completo de un sistema informático en Internet, como ftp.mindspring.com o shell16.ba.best.com. Introduzca el nombre completo del servidor sin texto adicional. Sobre todo, no agregue un nombre de protocolo delante del nombre del servidor. Por ejemplo:

- Correcto: ftp.mindspring.com
- Incorrecto: ftp://ftp.mindspring.com
- Incorrecto: mindspring.com

6 Introduzca el nombre del directorio servidor del sitio remoto donde se almacenan los documentos visibles para el público (también denominado raíz del sitio). Consulte “Determinar el directorio raíz del sitio remoto”, en la página 142.

Por ejemplo, el directorio servidor del sitio Web dreamcentral es public_html/. Para otros sitios, el directorio puede tener varios niveles de profundidad (como www/public/docs/ o public_html/htdoc/) o ser el directorio de conexión (en cuyo caso este campo debería quedar en blanco).

7 Introduzca el nombre de conexión y la contraseña que utiliza para conectar con el servidor FTP.

Dreamweaver guarda la contraseña de forma predeterminada. Desactive Guardar si prefiere que el sistema le solicite la contraseña cada vez que conecte con el servidor remoto.

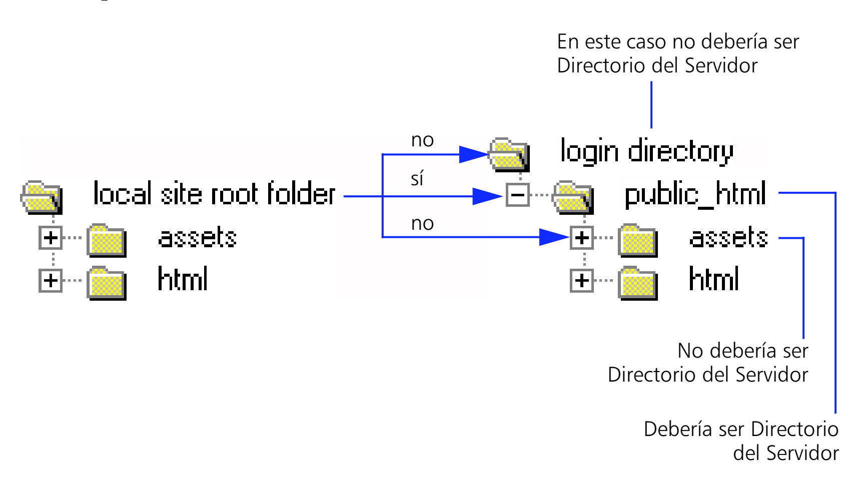
8 Seleccione las opciones deseadas de cortafuegos para el sitio:

- Active la opción Usar cortafuegos si conecta con el servidor remoto desde el otro lado de un cortafuegos. Consulte “Configurar preferencias de FTP del sitio”, en la página 146.
- Algunos cortafuegos requieren el uso de FTP pasivo, que permite que el software local configure la conexión FTP en lugar de solicitárselo al servidor remoto. Seleccione la opción Utilizar FTP pasivo si la configuración de cortafuegos lo requiere. Si no está seguro de utilizar esta opción, consulte con el administrador local de cortafuegos.

9 Haga clic en Aceptar.

Determinar el directorio raíz del sitio remoto

El directorio servidor que especifique en el cuadro de diálogo Definir sitios deberá ser la carpeta raíz del sitio remoto. Si la estructura del sitio remoto no coincide con la del sitio local, los archivos se cargarán en el lugar incorrecto y los visitantes del sitio no podrán verlos.



Nota: El directorio raíz remoto deberá haberse creado antes de que Dreamweaver intente conectar con él. Si no dispone de directorio raíz en el servidor remoto para el sitio, créelo antes de intentar conectar. Si usted no puede, solicite al administrador del servidor que lo haga.

Si no está seguro de lo que debe introducir en el campo Directorio del Servidor, déjelo en blanco. En algunos servidores, el directorio raíz es el directorio con el que se conecta en primer lugar a través de FTP. Para averiguar si es así, conecte con el servidor. Si aparece en el panel Remoto una carpeta con un nombre del tipo public_html o www o el nombre de conexión que usted utiliza, probablemente ése sea el directorio que debe usar en el campo Directorio del Servidor. Anote el nombre del directorio, desconecte y vuelva a abrir el cuadro de diálogo Definición de sitio. Introduzca el nombre del directorio en el campo Directorio del Servidor y vuelva a conectar.

Solución de problemas de configuración de sitios remotos

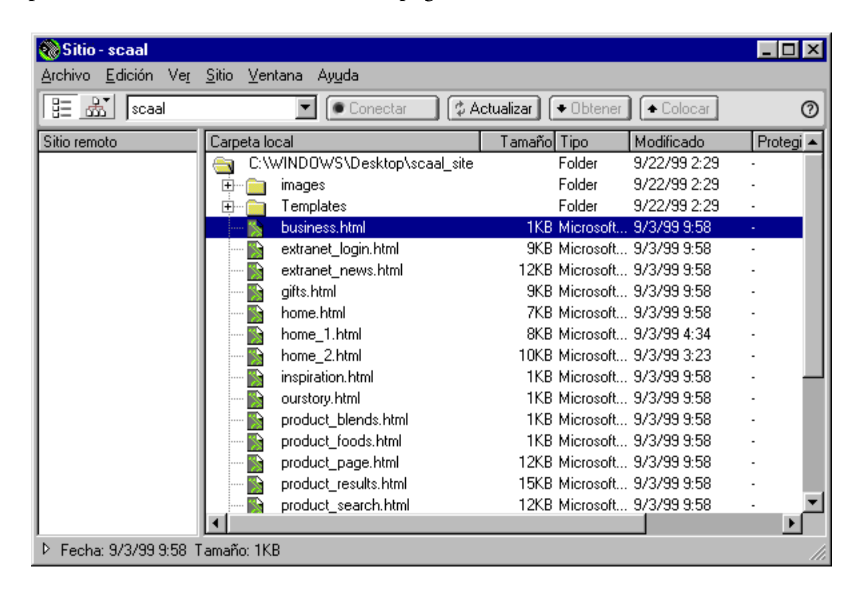
Un servidor Web se puede configurar de varias formas. En esta sección se ofrece información sobre algunos problemas comunes que pueden surgir a la hora de configurar un sitio remoto, así como sobre la forma de solucionarlos.

- Es posible que la implementación FTP de Dreamweaver no funcione correctamente con algunos servidores proxy, cortafuegos multinivel y otras formas de acceso indirecto al servidor. Si surgen problemas con el acceso FTP, solicite ayuda al administrador del sistema local.
- Con algunas conexiones lentas, el intervalo de espera FTP de 60 segundos genera un número excesivo de temporizaciones. Incremente este valor (en el panel FTP del sitio del cuadro de diálogo Preferencias) si experimenta temporizaciones frecuentes. Sin embargo, no lo aumente excesivamente o de lo contrario tendrá que esperar mucho tiempo cuando realmente no se pueda establecer una conexión. En general, los intervalos de espera de 30 a 120 segundos son los más útiles.
- Los nombres de archivo y carpeta que contienen espacios y caracteres especiales suelen ocasionar problemas en las transferencias a sitios remotos. Utilice caracteres de subrayado en lugar de espacios y evite los caracteres especiales en los nombres de archivo y carpeta siempre que esto sea posible. En concreto, pueden causar problemas en los nombres de archivo o de carpeta signos como los dos puntos, el guión, el punto y el apóstrofe. Los caracteres especiales en los nombres de archivo o carpeta también pueden impedir que Dreamweaver cree un mapa del sitio.
- En Macintosh, los nombres de archivo no pueden tener más de 31 caracteres. Si experimenta problemas con nombres largos de archivo, acórtelos.
- Muchos servidores utilizan vínculos simbólicos (UNIX), accesos abreviados (Windows) o alias (Macintosh) para conectar una carpeta de una parte del disco del servidor con otra carpeta situada en otro emplazamiento. Por ejemplo, el subdirectorio public_html del directorio principal del servidor puede ser en realidad un vínculo con cualquier parte del servidor. En la mayoría de los casos, esos alias no tiene ninguna repercusión sobre la capacidad de conectar con la carpeta o el directorio correspondientes, pero si puede conectar con una parte del servidor y no con otra, es posible que haya un problema de alias.

- En general, cuando surja un problema con una transferencia FTP, examine el registro FTP. Para ello, elija Ventana > Registro FTP de sitio en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Registro FTP (Macintosh). Si aparece un mensaje de error del tipo “no se puede colocar archivo”, es posible que el sitio remoto se haya quedado sin espacio. Examine el registro FTP para obtener información más detallada.

Ventana Sitio

Utilice la ventana Sitio para llevar a cabo operaciones estándar de mantenimiento de archivos, como crear documentos HTML, mover archivos, crear carpetas y eliminar elementos; para diseñar la exploración del sitio con un mapa (consulte “Ver la estructura del sitio”, en la página 127), y para transferir archivos entre los sitios local y remoto. De forma predeterminada, el sitio remoto (o mapa del sitio) aparece en el panel izquierdo y el sitio local, en el derecho. Puede cambiar esta configuración en las preferencias de FTP del sitio. Consulte “Configurar preferencias de FTP del sitio”, en la página 146.



Usar los controles de la ventana Sitio

Para abrir la ventana Sitio, elija Ventana > Archivos del sitio. A continuación, utilice los botones y las opciones siguientes para establecer qué muestra la ventana Sitio y para transferir archivos entre los sitios local y remoto:

Ver archivos del sitio Muestra la estructura de archivos del sitio remoto o local en el panel intercambiable de la ventana Sitio. El panel intercambiable es aquél que no se ha configurado de manera permanente para un determinado sitio en la sección FTP del sitio del cuadro de diálogo Preferencias (consulte "Configurar preferencias de FTP del sitio", en la página 146). Ésta es la vista predeterminada de la ventana Sitio.

Ver mapa del sitio En el panel intercambiable de la ventana Sitio, muestra un mapa visual del sitio basado en los vínculos establecidos entre documentos. El panel intercambiable es aquél que no se ha configurado de manera permanente para un determinado sitio en la sección FTP del sitio del cuadro de diálogo Preferencias (consulte "Configurar preferencias de FTP del sitio", en la página 146). Mantenga pulsado el botón para elegir Sólo mapa o Mapa y archivos en el menú emergente.

Menú emergente de sitios actuales Muestra los sitios que ha definido. Para cambiar a otro sitio, selecciónelo en la lista. Para agregar un sitio o editar la información de un sitio existente, elija Definir sitios en la parte inferior de la lista (consulte "Asociar un servidor remoto a un sitio local", en la página 140).

Conectar/desconectar (disponible sólo con la configuración FTP) Conecta o desconecta del sitio remoto. De forma predeterminada, Dreamweaver desconecta del sitio remoto si permanece inactivo durante más de 30 minutos. Elija Edición > Preferencias y seleccione FTP del sitio para cambiar este límite de tiempo.

Actualizar Actualiza las listas de los directorios local y remoto. Utilice este botón para actualizar manualmente las listas de directorios si ha desactivado las opciones Actualizar lista archivos locales autom. o Actualizar lista archivos remotos autom. (sólo configuración de Local/red) en el cuadro de diálogo Definición de sitio (consulte "Asociar un servidor remoto a un sitio local", en la página 140). Utilice también este botón para hacer que aparezca la lista de directorios remotos cuando se ha montado la unidad que contiene el sitio remoto después de abrir la ventana Sitio.

Obtener Copia los archivos seleccionados desde el sitio remoto hasta el sitio local. Si está activada la opción Permitir desproteger y proteger archivo, las copias locales serán de sólo lectura. Los archivos permanecerán disponibles en el sitio remoto para que otros miembros del equipo los protejan. Si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo y se obtiene un archivo, se transferirá una copia de éste con privilegios de lectura y escritura. Observe que los archivos copiados son los seleccionados en el panel de la ventana Sitio que esté activo. Si el panel Remoto está activo, los archivos remotos seleccionados se copiarán en el sitio local. Si, por el contrario, es el panel Local el que está activo, las versiones remotas de los archivos locales seleccionados se copiarán en el sitio local. Consulte "Obtener archivos de un servidor remoto", en la página 151.

Colocar Copia los archivos seleccionados desde el sitio local hasta el sitio remoto. Observe que los archivos copiados son los seleccionados en el panel de la ventana Sitio que esté activo. Si el panel Local está activo, los archivos locales seleccionados se copiarán en el sitio remoto. Si, por el contrario, es el panel Remoto el que está activo, las versiones locales de los archivos remotos seleccionados se copiarán en el sitio remoto. Consulte "Colocar archivos en un servidor remoto", en la página 153.

Proteger Transfiere una copia del archivo desde el servidor remoto hasta el sitio local (sobrescribiendo la copia local existente del archivo, en su caso) y marca el archivo como protegido en el servidor. Esta opción no está disponible si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio actual. Consulte "Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto", en la página 149.

Desproteger Transfiere una copia del archivo local al servidor remoto y permite que otros usuarios lo editen. El archivo local se convierte en archivo de sólo lectura. Esta opción no está disponible si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio actual. Consulte "Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto", en la página 149.

Detener tarea actual Cancela la actividad en curso, incluidas la obtención y la colocación de archivos. El botón aparece en la esquina inferior derecha con forma de señal roja de "stop" con una X blanca. Observe que es posible que el servidor tarde un tiempo en procesar la solicitud de parada, por lo que la transferencia de archivos no se detendrá inmediatamente.

Configurar preferencias de FTP del sitio

Elija Edición > Preferencias y seleccione FTP del sitio. A continuación podrá configurar las siguientes preferencias de FTP del sitio para controlar las opciones de transferencia de archivos disponibles en la ventana Sitio :

Mostrar siempre Especifica qué sitio (remoto o local) se muestra siempre y en qué panel de la ventana Sitio (izquierdo o derecho) aparecen los archivos locales y los remotos. El sitio local siempre aparece a la derecha de forma predeterminada. El panel no seleccionado (de forma predeterminada, el izquierdo) es el panel intercambiable. Ese panel puede mostrar el mapa del sitio o los archivos del otro sitio (de forma predeterminada, el sitio remoto).

Archivos dependientes Muestra un mensaje para transferir archivos dependientes (como imágenes, hojas de estilos externas y otros archivos a los que se hace referencia en el archivo HTML) que el explorador carga con el archivo HTML. Las opciones Mensaje al obtener/proteger y Mensaje al colocar/desproteger están activadas de forma predeterminada.

Nota: Para que aparezca el mensaje Incluir archivos dependientes incluso cuando estas opciones están desactivadas, pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras selecciona los comandos Obtener, Colocar, Desproteger o Proteger.

Conexión FTP Determina si se interrumpe la conexión al sitio remoto cuando transcurre el número de minutos especificado sin actividad.

Tiempo de espera FTP Especifica la cantidad de segundos durante la cual Dreamweaver intentará establecer una conexión con el servidor remoto. Si no hay respuesta después del período de tiempo especificado, Dreamweaver mostrará un cuadro de diálogo de advertencia.

Servidor de cortafuegos Especifica la dirección del servidor proxy con el que establecerá la conexión si se encuentra al otro lado de un cortafuegos. Si no está al otro lado de un cortafuegos, deje este espacio en blanco.

Nota: Si se encuentra detrás de un cortafuegos, seleccione la opción Usar cortafuegos en el cuadro de diálogo Definición de sitio. Consulte "Asociar un servidor remoto a un sitio local", en la página 140.

Puerto de cortafuegos Especifica el puerto por el cual se establece la conexión con el servidor FTP. Si conecta por un puerto distinto del 21 (predeterminado para FTP), introduzca aquí el número.

Opciones de Colocar: Guardar archivos antes de colocar Indica que los archivos no guardados se guardarán sin advertencia antes de colocarlos en el sitio remoto.

Definir sitios Abre el cuadro de diálogo Definir sitios, en el que podrá editar un sitio existente o crear uno nuevo. Consulte "Asociar un servidor remoto a un sitio local", en la página 140.

También puede definir si los tipos de archivos que desea transferir deberán hacerlo en formato ASCII (texto) o binario. Para ello, abra el archivo FTPExtensionMap.txt de la carpeta Dreamweaver/Configuration. Puede modificar y borrar la lista de tipos de archivos que se transfieren en cada formato, así como agregar sus propios tipos de archivos. Si una extensión de archivo no está definida en este archivo, Dreamweaver transferirá automáticamente el archivo en formato binario.

Nota: En Macintosh, el archivo FTPExtensionMap.txt también contiene información sobre la asignación de extensiones de archivos a creadores y tipos de archivo Macintosh. Esta asignación permite establecer el icono correcto para los archivos descargados, así como abrirlos con la aplicación correspondiente cuando se hace doble clic en ellos en el Finder.

Observe que cuando un archivo se transfiere en formato ASCII se ignora la configuración de salto de línea que se haya definido. Consulte "Configurar preferencias de formato HTML", en la página 344.

Usar el sistema de desprotección/protección

Si trabaja en colaboración con otros usuarios, puede desproteger y proteger los archivos para transferirlos entre el servidor remoto y el ordenador local. Consulte “Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto”, en la página 149.

Proteger un archivo equivale a decir: “Estoy trabajando con este archivo. ¡No lo toquen!” Cuando un archivo está protegido, Dreamweaver muestra una marca de verificación al lado de su icono en la ventana Sitio. Una marca de verificación verde indica que usted ha protegido el archivo, mientras que una marca roja indica que lo ha protegido otro usuario. El nombre de la persona que ha protegido el archivo también aparece en el ventana Sitio.

Al desproteger un archivo, éste queda a disposición de otros miembros del equipo, que podrán protegerlo y editarlo. La versión local se convierte en versión de sólo lectura para impedir que usted efectúe cambios en el archivo mientras otro usuario lo tiene protegido.

Nota: Aunque no es necesario conocer esto para utilizar el sistema de desprotección/protección, Dreamweaver realiza un seguimiento de los archivos protegidos colocando un archivo de texto con la extensión .lck tanto en el servidor remoto como en el sitio local. Los archivos .lck no se muestran en la ventana Sitio. Cada archivo .lck contiene el nombre del usuario que tiene protegido el archivo actualmente.

Dreamweaver no convierte los archivos protegidos en archivos de sólo lectura en el servidor remoto. Si transfiere archivos con una aplicación distinta de Dreamweaver es posible que se sobrescriban los archivos protegidos. Sin embargo, en aplicaciones distintas de Dreamweaver, el archivo .lck figura al lado del archivo protegido en la jerarquía de archivos para ayudar a evitar errores de ese tipo.

Puede activar la desprotección o la protección para algunos sitios y desactivarla para otros. Para obtener información sobre la transferencia de archivos entre sitios locales y remotos sin desprotegerlos ni protegerlos, consulte “Obtener archivos de un servidor remoto”, en la página 151 y “Colocar archivos en un servidor remoto”, en la página 153.

Configurar el sistema de desprotección/protección

Para usar el sistema de desprotección/protección, deberá configurar algunas opciones.

Nota: Si desea utilizar el sistema de desprotección/protección, deberá asociar el sitio local a un servidor de red o FTP remoto. Consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local”, en la página 140.

Para configurar las opciones de desprotección/protección:

1 Elija Sitio > Definir sitios, seleccione un sitio y haga clic en Editar.

2 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Desproteger/proteger.

- Active la opción Permitir desproteger y proteger archivo si trabaja en colaboración (o si trabaja en solitario con varios sistemas).

  Esta opción resulta útil para advertir a otros usuarios que usted ha protegido un archivo para editarlo. También puede servir para recordar que ha dejado una versión más reciente de un archivo en otro equipo. Consulte “Usar el sistema de desprotección/protección”, en la página 148.

- Active la opción Proteger archivos al abrir si desea proteger automáticamente los archivos cuando haga doble clic en ellos para abrirlos desde la ventana Sitio. Si utiliza Archivo > Abrir para abrir un archivo, éste no quedará protegido incluso cuando está activada esta opción.

- Introduzca un nombre de protección.

  Este nombre aparecerá en la ventana Sitio junto con los archivos protegidos, lo que permitirá a otros miembros del equipo localizarle si usted tiene un archivo que necesitan. Si trabaja en solitario con varios sistemas, utilice un nombre de protección en cada equipo (por ejemplo, JoseR-MacCasa y JoseR-PCOficina) para saber dónde se encuentra la última versión del archivo si olvida volver a desprotegerlo.

Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto

Utilice la ventana Sitio o el menú Sitio de la ventana de documento para desproteger y proteger archivos en un servidor remoto.

Si ha protegido un archivo pero decide no editarlo (o decide descartar los cambios realizados), puede deshacer la protección para que el archivo esté a disposición de los otros miembros del equipo.

Nota: Si selecciona Sitio > Desproteger o Sitio > Proteger mientras la ventana de documento está activa y el archivo actual no forma parte del sitio abierto actualmente, Dreamweaver intentará determinar a cuál de los sitios definidos localmente pertenece el archivo actual. Si pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abrirá ese sitio y realizará la operación de desprotección o de protección.

Para proteger archivos de un servidor remoto:

1 Elija el sitio deseado en el menú emergente de sitios actuales de la parte superior de la ventana Sitio.

2 Proteja archivos utilizando uno de los métodos siguientes:

- Seleccione uno o más archivos y haga clic en el botón Proteger de la parte superior de la ventana Sitio.
- Elija Proteger en el menú contextual o el menú Sitio.

3 Para descargar archivos dependientes junto con los archivos seleccionados, haga clic en Sí. Para evitar que se descarguen los archivos dependientes, haga clic en No.

Para desproteger archivos de un servidor remoto:

1 Elija el sitio deseado en el menú emergente de sitios actuales de la parte superior de la ventana Sitio.

2 Seleccione uno o más archivos protegidos o nuevos en el panel Local y lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en el botón Desproteger de la parte superior de la ventana Sitio.
- Elija Desproteger en el menú contextual o el menú Sitio.

Los archivos que usted haya protegido aparecerán con una marca de verificación verde. Si un archivo tiene una marca de verificación roja a su lado, se encuentra protegido actualmente por otro usuario. No desproteja esos archivos.

Un símbolo de candado indica que el archivo es de sólo lectura (Windows) o está bloqueado (Macintosh).

Los archivos nuevos no tienen marca de verificación ni símbolo de candado a su lado.

3 Para cargar archivos dependientes junto con el archivo seleccionado, haga clic en Sí. Para evitar que se carguen los archivos dependientes, haga clic en No. Suele resultar conveniente cargar archivos dependientes cuando se desprotege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el servidor remoto no hay necesidad de volver a cargarlos.

Para deshacer una protección:

Seleccione el archivo deseado y elija Sitio> Deshacer proteger o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en el archivo y elija Deshacer proteger en el menú contextual. La copia local del archivo se hará de sólo lectura y se perderán los cambios realizados.

Nota: También puede desproteger y proteger un archivo que se encuentra activo en la ventana de documento. En la ventana de documento, elija Sitio > Desproteger o Sitio > Proteger. Si protege el archivo activo, la nueva versión protegida sobrescribirá la versión del archivo abierta actualmente. Si desprotege el archivo activo, es posible que éste se guarde automáticamente antes de desprotegerse. Dependerá de las opciones que haya configurado (consulte "Configurar preferencias de FTP del sitio", en la página 146).

Obtener y colocar archivos

Si trabaja en colaboración con otros usuarios, use el sistema de desprotección/protección para transferir archivos entre los sitios local y remoto (consulte "Usar el sistema de desprotección/protección", en la página 148). Sin embargo, si es usted la única persona que trabaja en el sitio remoto, puede utilizar los comandos Obtener y Colocar para transferir los archivos sin desprotegerlos ni protegerlos.

Nota: Si selecciona Sitio > Obtener o Colocar mientras la ventana de documento está activa y el archivo actual no forma parte del sitio abierto actualmente, Dreamweaver intentará determinar a cuál de los sitios definidos localmente pertenece el archivo actual. Si pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abrirá ese sitio y realizará la operación de Obtener o Colocar.

Obtener archivos de un servidor remoto

Al obtener archivos, éstos se copian desde el sitio remoto hasta el sitio local.

Si utiliza el sistema de desprotección/protección (es decir, si está activada la opción Permitir desproteger y proteger archivo), el comando Obtener generará una copia local de sólo lectura. El archivo permanecerá disponible en el sitio remoto para que otros miembros del equipo lo protejan. Si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo y se obtiene un archivo, se transferirá una copia de éste con privilegios de lectura y escritura. Consulte "Usar el sistema de desprotección/protección", en la página 148.

Nota: Si trabaja en colaboración con otros usuarios en los mismos archivos, no es recomendable desactivar la opción Permitir desproteger y proteger archivo. En particular, si otros usuarios utilizan el sistema de desprotección/protección con el sitio, usted deberá emplear también ese sistema.

Observe que los archivos que se copian al hacer clic en Obtener son los que están seleccionados en el panel activo de la ventana Sitio. Si el panel Remoto está activo, los archivos remotos seleccionados se copiarán en el sitio local. Si, por el contrario, es el panel Local el que está activo, las versiones remotas de los archivos locales seleccionados se copiarán en el sitio local.

Si no trabaja en colaboración con otros usuarios y desea obtener archivos con privilegios de lectura/escritura, desactive la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio (consulte "Asociar un servidor remoto a un sitio local", en la página 140).

Para obtener sólo aquellos archivos cuya versión remota sea más reciente que la versión local, use el comando Sincronizar (consulte “Sincronizar los archivos de los sitios locales y remotos”, en la página 154).

Para obtener archivos de un servidor remoto:

1 Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio.

2 Elija el sitio deseado en el menú de sitios de la parte superior de la ventana Sitio.

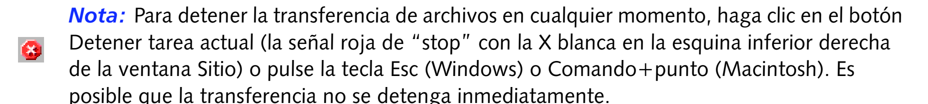
3 Si utiliza FTP para transferir archivos, haga clic en Conectar para abrir una conexión con el servidor remoto.

   Si ya hay una conexión abierta (el botón Conectar indicará Desconectar), omita este paso. Si los archivos remotos son visibles en el panel Remoto de una conexión anterior, no es necesario hacer clic en Conectar. Cuando hace clic en Obtener, Dreamweaver conecta automáticamente.

4 Seleccione los archivos que desea descargar. Generalmente se seleccionan en el panel Remoto, pero, si lo prefiere, puede seleccionar los archivos correspondientes en el panel Local.

5 Haga clic en Obtener o elija Obtener en el menú contextual o el menú Sitio. Si el archivo está abierto en una ventana de documento, puede elegir Sitio > Obtener en la ventana.

6 Para descargar archivos dependientes, haga clic en Sí. Para omitirlos, haga clic en No. Si ya dispone de copias locales de los archivos dependientes, haga clic en No. Para evitar que vuelva a aparecer la pregunta sobre archivos dependientes en futuras transferencias, active la opción No volver a preguntar.



Nota: Para detener la transferencia de archivos en cualquier momento, haga clic en el botón Detener tarea actual (la señal roja de “stop” con la X blanca en la esquina inferior derecha de la ventana Sitio) o pulse la tecla Esc (Windows) o Comando+punto (Macintosh). Es posible que la transferencia no se detenga inmediatamente.

Dreamweaver registra toda la actividad de transferencia de archivos FTP. Si se produce un error mientras transfiere un archivo con FTP, el registro de FTP del sitio podrá ayudarle a determinar el problema. Para mostrar el registro, elija Ventana > Registro FTP en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Registro FTP (Macintosh).

Colocar archivos en un servidor remoto

Al colocar archivos, éstos se copian desde el sitio local hasta el sitio remoto, generalmente sin cambiar su estado de protección. Hay dos situaciones frecuentes en las que se utiliza Colocar en lugar de Desproteger: cuando no trabaja en colaboración con otros usuarios ni utiliza el sistema de desprotección/protección o cuando desea colocar la versión actual del archivo en el servidor pero va a seguir editándolo.

Nota: Si coloca un archivo que anteriormente no estaba presente en el sitio remoto y utiliza el sistema de desprotección/protección, el archivo se copiará en el sitio remoto y, a continuación, quedará protegido para usted de modo que pueda seguir editándolo.

Si desea colocar un archivo en un servidor remoto y desprotegerlo, utilice el comando Desproteger. Consulte “Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto”, en la página 149.

Para colocar sólo aquellos archivos cuya versión local sea más reciente que la versión remota, consulte “Sincronizar los archivos de los sitios locales y remotos”, en la página 154.

Nota: No utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, guiones o puntos) en los nombres de los archivos que tiene previsto colocar en un servidor remoto. Muchos servidores convierten estos caracteres durante la transferencia, lo que rompe los vínculos con los archivos.

Para colocar archivos en un servidor remoto:

1. Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio.
2. Elija el sitio deseado en el menú de sitios de la parte superior de la ventana Sitio.
3. Si utiliza FTP para transferir archivos, puede hacer clic en Conectar para abrir una conexión con el servidor remoto, lo que permitirá ver lo que hay en el sitio remoto antes de realizar la transferencia. Sin embargo, no es necesario hacer clic en Conectar, ya que al seleccionar la opción Colocar, Dreamweaver establece la conexión de forma automática.
4. Seleccione los archivos que desea cargar. Generalmente se seleccionan en el panel Local, pero, si lo prefiere, puede seleccionar los archivos correspondientes en el panel Remoto.
5. Haga clic en Colocar o elija Colocar en el menú contextual o el menú Sitio.

6 Si el archivo no se ha guardado, aparecerá un cuadro de diálogo (siempre que haya establecido esta opción en el panel FTP del sitio del cuadro de diálogo Preferencias), lo que le permitirá guardar el archivo antes de colocarlo en el servidor remoto. Para guardar el archivo, haga clic en Sí. Para colocar la versión guardada anteriormente en el servidor remoto, haga clic en No.

   Si decide no guardar el archivo, los cambios realizados no se cargarán en el servidor remoto. Sin embargo, si el archivo permanece abierto, podrá guardar los cambios después de colocar el archivo en el servidor si lo desea.

7 Para cargar archivos dependientes, haga clic en Sí. Para omitirlos, haga clic en No. Si el sitio remoto ya contiene copias de los archivos dependientes, haga clic en No. Para evitar que vuelva a aparecer la pregunta sobre archivos dependientes en futuras transferencias, active la opción No volver a preguntar.



Nota: Para detener la transferencia de archivos en cualquier momento, haga clic en el botón Detener tarea actual (la señal roja de “stop” con la X blanca en la esquina inferior derecha de la ventana Sitio) o pulse la tecla Esc (Windows) o Comando+punto (Macintosh). Es posible que la transferencia no se detenga inmediatamente.

Si el archivo está abierto en una ventana de documento, puede elegir Sitio > Colocar en la ventana.

Dreamweaver registra toda la actividad de transferencia de archivos FTP. Si se produce un error mientras transfiere un archivo con FTP, el registro de FTP del sitio podrá ayudarle a determinar el problema. Para mostrar el registro, elija Ventana > Registro FTP en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Registro FTP (Macintosh).

Sincronizar los archivos de los sitios locales y remotos

Después de crear archivos en los sitios local y remoto, puede llevar a cabo su sincronización entre ambos emplazamientos. Utilice el comando Sitio > Sincronizar para transferir las versiones más recientes de los archivos al sitio remoto.

Si el sitio remoto es un servidor FTP (en lugar de un servidor de red), utilice FTP para sincronizar los archivos. Si desea más información sobre el uso de FTP, consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local”, en la página 140.

Antes de sincronizar los archivos, Dreamweaver le permite verificar cuáles desea colocar u obtener del servidor remoto. Dreamweaver también confirma qué archivos se han actualizado después de finalizar la sincronización.

Para ver qué archivos son más recientes en el sitio local o en el remoto, sin sincronizar, elija Edición > Seleccionar local más reciente o Edición > Seleccionar remoto más reciente (Windows, desde la ventana Sitio) o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar local más reciente o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar remoto más reciente (Macintosh).

Para sincronizar los archivos:

1 Si desea sincronizar archivos o carpetas específicas en lugar del sitio completo, elija los archivos o las carpetas en el panel Local o Remoto de la ventana Sitio.

2 Elija Sitio > Sincronizar en la ventana Sitio (Windows) o desde la barra de menú (Macintosh).

3 Para sincronizar el sitio completo, elija Todo el sitio '*nombre del sitio*' en el menú emergente Sincronizar. Para sincronizar sólo archivos seleccionados, elija Archivos locales seleccionados solamente (o Archivos remotos seleccionados solamente si la selección más reciente la ha realizado en el panel Remoto).

4 Elija en qué sentido quiere copiar los archivos:

- Elija Colocar archivos más nuevos en remoto si desea cargar todos los archivos locales que tengan fechas de modificación más recientes que sus correspondientes parejas remotas.
- Elija Obtener archivos más nuevos de remoto si desea descargar todos los archivos remotos que tengan fechas de modificación más recientes que sus correspondientes parejas locales.
- Elija Obtener y colocar archivos más nuevos para situar las versiones más recientes de todos los archivos tanto en el sitio local como en el remoto.

5 Elija si desea borrar los archivos del sitio de destino que no tengan su correspondiente pareja en el sitio de origen.

Si elige Colocar archivos más nuevos en remoto y selecciona la opción Borrar, Dreamweaver borrará todos los archivos del sitio remoto que tengan su correspondiente archivo local. Si elige Obtener archivos más nuevos de remoto, Dreamweaver borrará todos los archivos del sitio local que tengan su correspondiente archivo remoto.

6 Haga clic en Aceptar.

Si la versión más reciente de cada archivo elegido se encuentra ya en ambos emplazamientos, aparecerá un mensaje advirtiendo de que no es necesario realizar la sincronización.

7 En el cuadro de diálogo Sincronizar archivos, verifique qué archivos desea borrar, colocar y obtener. Si no desea que Dreamweaver borre, coloque u obtenga un determinado archivo, desactive la casilla de verificación situada a su izquierda (en la columna Acción).

8 Haga clic en Aceptar. Los archivos se transferirán automáticamente (o, en su caso, se borrarán) y Dreamweaver actualizará el cuadro de diálogo Sincronizar archivos con el estado en curso.

9 Para guardar la información de verificación en un archivo local, haga clic en Guardar registro.

Buscar y reemplazar

Puede buscar un archivo en los sitios local y remoto desde la ventana de documento o la ventana Sitio. Para mostrar la ventana Sitio, elija Ventana > Archivos del sitio.

También puede realizar búsquedas de texto, texto con etiquetas o etiquetas y atributos HTML en el documento actual, en archivos seleccionados, en un directorio o en todo el sitio. Observe que se utilizan comandos distintos para buscar archivos y para buscar texto (y/o HTML) dentro de los archivos: Localizar en sitio local y Localizar en sitio remoto buscan archivos, mientras que Edición > Buscar y Edición > Reemplazar buscan texto y etiquetas dentro de los archivos.

Nota: Si selecciona Sitio > Localizar en sitio local o Sitio > Localizar en sitio remoto mientras la ventana de documento está activa y el archivo actual no forma parte del sitio abierto actualmente, Dreamweaver intentará determinar a cuál de los sitios definidos localmente pertenece el archivo actual. Si pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abrirá ese sitio y localizará el archivo dentro.

Para buscar un archivo en el sitio local:

1 Seleccione el archivo en el panel Remoto de la ventana Sitio o ábralo en una ventana de documento.

2 Elija Sitio > Localizar en sitio local. (Sólo en Windows: si la ventana Sitio está activa, elija Edición > Localizar en sitio local.)

El archivo se resalta en el panel Local de la ventana Sitio.

Para buscar un archivo en el sitio remoto:

1 Seleccione el archivo en el panel Local de la ventana Sitio o ábralo en una ventana de documento.

2 Elija Sitio > Localizar en sitio remoto. (Sólo en Windows: si la ventana Sitio está activa, elija Edición > Localizar en sitio remoto.)

El archivo se resalta en el panel Remoto de la ventana Sitio.

Para buscar texto y/o HTML dentro de los documentos:

1 Dispone de las opciones siguientes:

- En la ventana de documento o Sitio, elija Edición > Buscar o Edición > Reemplazar.
- En el inspector de código fuente HTML, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) y elija Buscar o Reemplazar en el menú contextual.

2 En el cuadro de diálogo Buscar o Reemplazar que aparece, use la opción Buscar en para especificar los archivos en los que desea buscar:

- Si elige Documento actual, la búsqueda se limitará al documento activo. Esta opción sólo está disponible cuando se elige Buscar o Reemplazar con la ventana de documento activa o en el menú contextual del inspector de código fuente HTML.
- Si elige Archivos seleccionados, la búsqueda se limitará a los archivos y las carpetas seleccionados en la ventana Sitio. Esta opción sólo está disponible cuando se elige Buscar o Reemplazar con la ventana Sitio activa (es decir, delante de la ventana de documento).
- Si elige Sitio actual, la búsqueda se ampliará a todos los documentos HTML, los archivos de biblioteca y los documentos de texto del sitio actual. Después de elegir Sitio actual, el nombre del sitio actual aparecerá a la derecha del menú emergente. Si no es éste el sitio en el que desea buscar, elija otro en el menú emergente de sitios actuales de la ventana Sitio.
- Si elige Carpeta, la búsqueda se limitará a un grupo de archivos específico. Después de elegir Carpeta, haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar el directorio deseado.

3 Utilice la opción Buscar para especificar el tipo de búsqueda que desea realizar.

- Si elige Texto, podrá buscar cadenas de texto específicas en la ventana de documento. La búsqueda de texto ignora el código HTML que interrumpe la cadena. Por ejemplo, si busca **the black dog**, encontrará the black dog y the <i>black</i> dog.
- Si elige Fuente HTML, podrá buscar cadenas de texto específicas en el código fuente HTML. Consulte “Búsqueda de código fuente HTML”, en la página 158.
- Si elige Texto (avanzado), podrá buscar cadenas de texto específicas que se encuentran dentro o fuera de una o varias etiquetas. Por ejemplo, en un documento que contiene el código HTML siguiente, si busca **intenta** fuera de i, sólo encontrará la segunda aparición de la palabra intenta. Juan <i>intenta</i> hacer su trabajo a tiempo, pero no siempre lo consigue. Lo intenta con energía. Consulte “Buscar texto entre etiquetas específicas”, en la página 160.
- Si elige Etiqueta, podrá buscar etiquetas, atributos y valores de atributo específicos, como todas las etiquetas TD con VALIGN definido como TOP. Consulte “Buscar etiquetas y atributos HTML”, en la página 159.

Nota: Al pulsar Control+Entrar o Mayús+Entrar (Windows), o bien Control+Retrono, Mayús+Retorno o Comando+Retorno (Macintosh), se agregarán saltos de línea en los campos de búsqueda, lo que le permite buscar un carácter de retorno. Desactive la opción Ignorar diferencias de espacios en blanco cuando realice esta búsqueda si no utiliza expresiones regulares. Observe que este método busca un determinado carácter, no la idea general de un salto de línea. Por ejemplo, no busca etiquetas
 o <p>. Los caracteres de retorno aparecen como espacios en la ventana de documento, no como saltos de línea.

4 Utilice las opciones siguientes para ampliar o limitar la búsqueda:

- La opción Coincidir mayúsculas y minúsculas limita la búsqueda al texto que coincide con el uso de mayúsculas y minúsculas del texto buscado. Por ejemplo, si busca **aguas azules**, no encontrará Aguas Azules.

Nota: La opción Ignorar diferencias de espacios en blanco considera todos los espacios en blanco como un solo espacio a efectos de búsqueda. Por ejemplo, si esta opción está seleccionada, **este texto** coincidirá con este texto, pero no con estetexto. Esta opción no está disponible cuando está activada la opción Usar expresiones regulares; en este caso es necesario escribir explícitamente la expresión regular para ignorar el espacio en blanco. Observe que las etiquetas <p> y
 no se consideran espacios en blanco.

- La opción Usar expresiones regulares considera algunos caracteres y cadenas cortas (por ejemplo, ?, *, \w y \b) de la cadena de búsqueda como operadores de expresiones regulares. Por ejemplo, si busca **el perro l\w*\b** puede encontrar el perro ladrador y el perro lanudo. Consulte “Expresiones regulares”, en la página 162.

Búsqueda de código fuente HTML

Utilice la opción Fuente HTML en el cuadro de diálogo Buscar o Reemplazar para buscar cadenas específicas de texto en el código fuente HTML. Por ejemplo, si busca **perro negro** en el código siguiente, encontrará dos coincidencias (en el atributo ALT y en la primera frase):

```
<IMG SRC="barnaby.gif" WIDTH="100" HEIGHT="100"
ALT="Barnaby, un perro negro."><BR>
Ayer vimos más de un perro negro en el parque. El perro
<A HREF="barnaby.html">negro</A> que más nos gustó se llamaba Barnaby.
```

El término perro negro también aparece en la segunda frase, pero no coincide con el texto buscado porque está cortado por un vínculo.

Consulte “Buscar y reemplazar”, en la página 156 para obtener instrucciones detalladas sobre la realización de búsquedas.

Buscar etiquetas y atributos HTML

Utilice la opción Etiqueta en el cuadro de diálogo Buscar o Reemplazar para buscar etiquetas, atributos y valores de atributos específicos. Por ejemplo, puede buscar todas las etiquetas IMG sin atributo ALT. Consulte “Buscar y reemplazar”, en la página 156 para obtener información sobre los distintos tipos de búsqueda.

Para realizar una búsqueda de etiqueta:

1 Elija Edición > Buscar o Edición > Reemplazar y especifique qué archivos desea buscar, tal como se explica en “Buscar y reemplazar”, en la página 156.

2 Elija Etiqueta en el menú emergente Buscar.

3 Elija una etiqueta específica en el menú que aparece al lado del menú emergente Buscar o elija [cualquier etiqueta].

   Si sólo desea buscar todas las apariciones de la etiqueta especificada, pulse el botón menos (-) y continúe con el paso 6. En caso contrario, continúe con el paso 4.

4 Limite la búsqueda con uno de los siguientes modificadores de etiqueta:

- Seleccione Con atributo para elegir un atributo que deben encontrarse en la etiqueta para que ésta coincida. Puede especificar un valor determinado para el atributo o elegir [cualquier valor].
- Seleccione Sin atributo para elegir un atributo que no pueda encontrarse en la etiqueta para que ésta coincida. Por ejemplo, elija esta opción para buscar todas las etiquetas IMG sin atributo ALT.
- Elija Contiene para especificar texto o una etiqueta que deba encontrarse dentro de la etiqueta original para que coincida. Por ejemplo, en el código <B><FONT FACE=”Arial”>Heading 1</FONT></B>, la etiqueta FONT se encuentra dentro de la etiqueta B.
- Elija No contiene para especificar texto o una etiqueta que no pueda encontrarse dentro de la etiqueta original para que coincida.
- Elija En etiqueta para especificar una etiqueta dentro de la cual debe encontrarse la etiqueta buscada para que ésta coincida.
- Elija No está en etiqueta para especificar una etiqueta dentro de la cual pueda encontrarse la etiqueta buscada para que ésta coincida.

5 Haga clic en el botón más (+) y repita el paso 4 para limitar la búsqueda.

6 Inicie la búsqueda:

- Haga clic en Buscar siguiente para resaltar la siguiente aparición del texto buscado en el documento actual.
- Haga clic en Buscar todos para generar una lista de todas las apariciones del texto buscado en el documento actual.

  Si realiza la búsqueda en un directorio o un sitio, Buscar siguiente resaltará la siguiente aparición del texto buscado en el documento actual o, si no hay ningún documento actual, abrirá el siguiente documento que contenga el texto buscado. Por su parte, Buscar todos genera una lista de documentos que contienen el texto buscado.

Buscar texto entre etiquetas específicas

Utilice la opción Texto (avanzado) en el cuadro de diálogo Buscar o Reemplazar para buscar cadenas específicas de texto que se encuentren dentro o fuera de una serie de etiquetas contenedoras. Por ejemplo, puede buscar la palabra **Sin título** entre etiquetas <title> para localizar todas las páginas sin título del sitio. Consulte “Buscar y reemplazar”, en la página 156 para obtener información sobre los distintos tipos de búsqueda.

Para llevar a cabo una búsqueda de texto avanzada:

1. Elija Edición > Buscar o Edición > Reemplazar y especifique qué archivos desea buscar, tal como se explica en “Buscar y reemplazar”, en la página 156.
2. Elija Texto (avanzado) en el menú emergente Buscar.
3. Introduzca el texto que desea buscar en el campo de texto situado al lado del menú emergente Buscar.

   Por ejemplo, escriba el término **Sin título**.
4. Elija En etiqueta o No está en etiqueta y, a continuación, elija una etiqueta en el menú emergente que aparece al lado.

   Por ejemplo, elija En etiqueta y, seguidamente, title.
5. Haga clic en el botón más (+) para restringir la búsqueda a etiquetas con un atributo o atributos específicos.

   Dado que la etiqueta <title> no tiene atributos, no necesitará emplear esta opción para buscar en todas las páginas sin título del sitio.
6. Haga clic en Buscar siguiente para abrir el siguiente documento que contenga el texto buscado, o haga clic en Buscar todos para generar una lista de documentos que contengan este texto.

Guardar modelos de búsqueda

Puede guardar modelos de búsqueda y utilizarlos posteriormente haciendo clic en el botón Guardar consulta del cuadro de diálogo Buscar o Reemplazar. Conviene guardar consultas si realiza periódicamente las mismas búsquedas y no desea generar una y otra vez el mismo modelo de búsqueda. Por ejemplo, puede guardar modelos para quitar etiquetas no estándar en documentos creados con otro editor visual HTML o para confirmar que todas las imágenes de un archivo tienen atributos HEIGHT, WIDTH y ALT antes de enviar el documento a la Web.

Para guardar un modelo de búsqueda:

1 Configure los parámetros de la búsqueda siguiendo los pasos que se describen en "Buscar y reemplazar", en la página 156.

Si realiza una búsqueda avanzada de texto o de etiquetas, consulte "Buscar etiquetas y atributos HTML", en la página 159 o "Buscar texto entre etiquetas específicas", en la página 160 para obtener información sobre la configuración de parámetros adicionales de búsqueda.

2 Haga clic en el botón Guardar consulta (identificado con un icono de disco).

La ubicación predeterminada para guardar las consultas es la carpeta Configuration/Queries, incluida dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

3 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre de archivo que identifique la consulta y haga clic en Guardar.

Por ejemplo, si el modelo de búsqueda busca etiquetas IMG sin atributo ALT, puede asignar el nombre img_sin_alt.dwr a la consulta. Las consultas de búsqueda tienen la extensión .dwq, mientras que las consultas de sustitución tienen la extensión .dwr.

Para activar un modelo de búsqueda:

1 Elija Edición > Buscar o Edición > Reemplazar.

2 Haga clic en el botón Cargar consulta (identificado con un icono de carpeta).

El cuadro de diálogo Cargar consulta se abrirá automáticamente en la carpeta Configuration/Queries. Si ha guardado las consultas en otra carpeta, puede acceder a ella.

3 Seleccione un archivo de consulta y haga clic en Abrir.

En el cuadro de diálogo Buscar sólo están disponibles las consultas de búsqueda (archivos .dwq). En el cuadro de diálogo Reemplazar están disponibles las consultas de búsqueda (archivos .dwq) y de sustitución (archivos .dwr).

4 Haga clic en Buscar siguiente, Buscar todos, Reemplazar o Reemp. todos para iniciar la búsqueda.

Expresiones regulares

Las expresiones regulares son modelos que describen las combinaciones de caracteres en el texto. Utilícelas en las búsquedas para describir conceptos como “frases que comiencen por ‘El’” y “valores de atributo que contengan un número”. La tabla siguiente contiene los caracteres especiales de las expresiones regulares, su significado y ejemplos de uso.

Para buscar texto que contenga uno de los caracteres especiales de la tabla, anule el valor del carácter colocando una barra invertida delante de él. Por ejemplo, para buscar el asterisco en la frase se aplican algunas condiciones*, el modelo de búsqueda deberá ser el siguiente: **aplican***. Si no anula el valor del asterisco, encontrará todas las apariciones de “aplican” (así como de “aplica”, “aplicann” y “aplicannn”), no sólo las que van seguidas de asterisco.

<table>
<tr><th>Carácter</th><th>Texto buscado</th><th>Ejemplo</th></tr>
<tr><td>^</td><td>Principio de entrada o línea.</td><td>^T encontrará “T” en “Tierras ricas”, pero no “La cabaña del tío Tom”</td></tr>
<tr><td>$</td><td>Fin de entrada o línea.</td><td>j$ encontrará “j” en “reloj”, pero no en “ajuar”</td></tr>
<tr><td>*</td><td>El carácter anterior cero o más veces.</td><td>in* encontrará “in” en “fin”, “inn” en “innato” e “i” en “hito”</td></tr>
<tr><td>+</td><td>El carácter anterior una o más veces.</td><td>in+ encontrará “in” en “fin” e “inn” en “innato”, pero no encontrará “hito”</td></tr>
<tr><td>?</td><td>El carácter anterior una vez como máximo (es decir, indica que el carácter anterior es opcional).</td><td>st?on encontrará “son” en “Johnson” y “ston” en “Johnston”, pero no encontrará “Appleton” ni “tension”</td></tr>
<tr><td>.</td><td>Cualquier carácter individual, salvo el de salto de línea.</td><td>.an encontrará “ran” y “can” en la frase “bran muffins can be tasty”</td></tr>
<tr><td>x|y</td><td>x o y.</td><td>FF0000|0000FF encontrará “FF0000” en BGCOLOR=”#FF0000” y “0000FF’” en FONT COLOR=”#0000FF”</td></tr>
<tr><td>{n}</td><td>Exactamente n apariciones del carácter anterior.</td><td>n{2} encontrará “nn” en “innato” y las dos primeras enes de “nnno”, pero no encontrará “inane”</td></tr>
<tr><td>{n,m}</td><td>Como mínimo n y como máximo m apariciones del carácter anterior.</td><td>F{2,4} encontrará “FF” en “#FF0000” y las cuatro primeras efes de #FFFFFF.</td></tr>
<tr><td>[abc]</td><td>Cualquiera de los caracteres entre corchetes. Especifique un rango de caracteres con un guión (por ejemplo, [a-f] es equivalente a [abcdef]).</td><td>[e-g] encontrará “e” en “sed”, “f” en “folio” y “g” en “guardia”</td></tr>
<tr><td>[^abc]</td><td>Cualquier carácter que no esté entre corchetes. Especifique un intervalo de caracteres con un guión (por ejemplo, [^a-f] es equivalente a [^abcdef]).</td><td>[^aeiou] encontrará inicialmente “r” en “orangután”, “b” en “biblia” y “h” en “aah!”</td></tr>
<tr><td>\b</td><td>Límite de palabra (como un espacio o un retorno de carro).</td><td>\bb encontrará “b” en “biblia”, pero no en “abajo” ni en “esnob”</td></tr>
</table>

Carácter	Texto buscado	Ejemplo
\B	Ausencia de límite de palabra.	\Bb encontrará “b” en “abajo”, pero no en “biblia”
\d	Cualquier carácter de dígito. Equivalente a [0-9].	\d encontrará “3” en “C3PO” y “2” en “apartamento 2G”
\D	Cualquier carácter que no sea de dígito. Equivalente a [^0-9].	\D encontrará “S” en “900S” y “Q” en “Q45”
\f	Salto de página.	
\n	Salto de línea.	
\r	Retorno de carro.	
\s	Cualquier carácter individual de espacio en blanco (espacios, tabulaciones, saltos de página o saltos de línea).	\slibre encontrará “libre” en “Cuba libre”, pero no en “cubalibre”
\S	Cualquier carácter individual que no sea un espacio en blanco.	\Slibre encontrará “libre” en “cubalibre”, pero no en “Cuba libre”
\t	Tabulación.	
\w	Cualquier carácter alfanumérico, incluido el de subrayado. Equivalente a [A-Za-z0-9_].	bb\w* encontrará “barba” en “la barba cana” y “blanco” y “bonito” en “el perro blanco es muy bonito”
\W	Cualquier carácter que no sea alfanumérico. Equivalente a [^A-Za-z0-9_].	\W encontrará “&” en “Juan & María” y “%” en “100%”
Control+Entrar o Mayús+Entrar (Windows), o Control+ Retorno o Mayús+Retorno o Comando+Retorno (Macintosh)	Carácter de retorno. Desactive la opción Ignorar diferencias de espacios en blanco cuando realice esta búsqueda si no utiliza expresiones regulares. Observe que este método busca un determinado carácter, no la idea general de un salto de línea. Por ejemplo, no busca etiquetas o <p>. Los caracteres de retorno aparecen como espacios en la ventana de documento, no como saltos de línea.	

Use los paréntesis para destacar agrupaciones dentro de la expresión regular. Posteriormente podrá hacer referencia a la primera agrupación entre paréntesis, la segunda, la tercera y posteriores utilizando $1, $2, $3, etc. (en el campo Buscar o Reemplazar). Por ejemplo, si busca (\d+)\/(\d+)\/(\d+) y lo reemplaza por $2/$1/$3, cambiará el día y el mes de una fecha separada por barras (para convertir el formato de fechas americano en formato europeo).

Crear sitios para múltiples exploradores

A la hora de crear el sitio Web conviene tener en cuenta la diversidad de exploradores Web que pueden emplear los visitantes. En la medida de lo posible, diseñe el sito para ofrecer la máxima compatibilidad teniendo en cuenta otras limitaciones de diseño.

Por qué y cuándo crear sitios compatibles con distintos exploradores

Hay más de dos decenas de exploradores Web distintos en uso, la mayoría de los cuales están disponibles en varias versiones. Aunque su objetivo sea únicamente ofrecer compatibilidad con Netscape Navigator y Microsoft Internet Explorer, utilizados por la mayoría de los usuarios de la Web, no todos los visitantes dispondrán de las versiones más recientes de esos exploradores. Si su sitio está en la Web, tarde o temprano alguna persona lo visitará usando Netscape Navigator 2.0 o el explorador que AOL facilita a sus clientes, o un explorador de sólo texto como Lynx.

En algunas circunstancias no es necesario crear sitios compatibles con múltiples exploradores. Por ejemplo, si el sitio sólo está disponible en la intranet de la empresa y sabe que todos los empleados utilizan el mismo explorador, puede optimizar el sitio para que aproveche las características de ese explorador. Del mismo modo, si crea contenido HTML que se va a distribuir en un CD-ROM que incorpora un explorador, puede asumir que todos los clientes van a tener acceso a ese explorador.

Pero en la mayoría de los casos, a la hora de diseñar sitios Web de consumo público es deseable que el sitio se pueda ver en tantos exploradores como sea posible. Seleccione uno o dos exploradores como exploradores de destino y diseñe el sitio para ellos, pero intente explorar el sitio con otros programas y así evitar una cantidad excesiva de contenido incompatible.

Cuestiones generales que debe tener en cuenta

Cuanto más sofisticado sea el sitio —en términos de diseño, animación, contenido multimedia e interacción—, menos probable será que ofrezca compatibilidad para distintos exploradores. Por ejemplo, no todos los exploradores pueden ejecutar JavaScript. Probablemente una página de texto normal que no utilice caracteres especiales se verá bien en cualquier explorador, pero su atractivo estético será mucho menor que el de una página que haga un uso correcto de gráficos, diseño e interacción. Intente llegar a un equilibrio entre conseguir el máximo efecto y ofrecer la máxima compatibilidad.

Un método útil consiste en proporcionar múltiples versiones de algunas páginas importantes, como la página principal del sitio. Por ejemplo, puede diseñar una versión de la página con marcos y otra sin ellos. Puede utilizar las funciones de algunos exploradores para llevar automáticamente a los usuarios con exploradores que no reconocen marcos a una versión de la página sin marcos.

Usar comportamientos para detectar exploradores y plug-ins

Puede utilizar los comportamientos para determinar qué explorador utilizan los visitantes y si tienen un determinado plug-in instalado. Para obtener más información sobre exploradores, consulte “Usar comportamientos”, en la página 297.

Comprobar explorador Envía a los visitantes a distintas páginas, dependiendo de las marcas y versiones de sus exploradores. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si su explorador es Netscape Navigator 4.0 o una versión posterior, que vayan a otra página si tienen Microsoft Internet Explorer 4.0 o una versión posterior o que permanezcan en la página actual si usan un explorador de algún otro tipo. Consulte “Comprobar explorador”, en la página 309.

Comprobar plug-in Remite a los visitantes a distintas páginas, dependiendo de si tienen instalado el plug-in especificado. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si tienen Shockwave y a otra distinta si no lo tienen. Consulte “Comprobar plug-in”, en la página 310.

Comprobación del sitio

Antes de cargar el sitio en un servidor y dejarlo listo para visitas, conviene comprobarlo localmente. Es necesario asegurarse de que las páginas tienen la apariencia y el funcionamiento esperado en los exploradores de destino, que no hay vínculos rotos y que las páginas no tardan demasiado en cargarse.

Las directrices siguientes le ayudarán a hacer más agradable la visita a sus páginas:

- Compruebe que las páginas funcionan de la forma prevista en los exploradores de destino y que los fallos que experimentan en otros exploradores son mínimos. Las páginas deberán ser legibles y funcionales en los exploradores que no admiten estilos, capas ni JavaScript. Consulte “Comprobar la compatibilidad de una página con los exploradores de destino”, en la página 166. Con las páginas que funcionen muy mal en exploradores antiguos puede utilizar el comportamiento Comprobar explorador para remitir automáticamente a los visitantes a otra página. Consulte “Comprobar explorador”, en la página 309.
- Compruebe si hay vínculos rotos en el sitio y repárelos. Dreamweaver genera una lista de vínculos a sitios externos cuando se realiza una verificación de vínculos. Siga periódicamente estos vínculos para comprobar que siguen siendo válidos. Otros sitios experimentan cambios de diseño y organización, por lo que es posible que se hayan movido o borrado las páginas con las que tiene establecidos vínculos. Consulte “Comprobar vínculos entre documentos”, en la página 168 y “Reparar vínculos rotos”, en la página 169.
- Realice una vista previa de las páginas en todos los exploradores y plataformas posibles. De este modo podrá observar las diferencias en diseño, color, tamaño de fuentes y tamaño predeterminado de ventana del explorador, diferencias que no se pueden ver comprobando el explorador de destino. Consulte “Vista previa en exploradores”, en la página 170.
- Procure que el tamaño de las páginas y el tiempo que tardan en descargarse no sean excesivos. Si la página consiste únicamente en una tabla grande, el visitante no verá nada hasta que termine de cargarse toda la tabla. Puede resultar conveniente dividir las tablas grandes. Si no es posible, puede colocar algo de contenido, como un mensaje de bienvenida o un rótulo publicitario, fuera de la tabla, en la parte superior de la página, de modo que los usuarios puedan verlo mientras se descarga la tabla. Consulte “Comprobar el tiempo y el tamaño de descarga”, en la página 171.

Comprobar la compatibilidad de una página con los exploradores de destino

Dreamweaver permite crear páginas Web con elementos que admiten todos los exploradores (por ejemplo, imágenes y texto de párrafo), así como con elementos que sólo admiten los exploradores más recientes (por ejemplo, estilos y capas).

La función Comprobar exploradores de destino analiza el HTML de los documentos para ver si hay etiquetas o atributos que no admiten los exploradores de destino. La comprobación no altera el documento.

La función Comprobar exploradores de destino utiliza archivos de texto denominados perfiles de explorador para determinar qué etiquetas admiten los exploradores específicos. Dreamweaver incluye perfiles predefinidos para las versiones 2.0, 3.0 y 4.0 de Netscape Navigator y las versiones 2.0, 3.0, 4.0 y 5.0 de Internet Explorer. Para modificar los perfiles existentes o crear otros nuevos, consulte "Perfiles de exploradores", en la página 399.

Puede ejecutar una comprobación del explorador de destino con un documento, un directorio o todo el sitio. En esta comprobación no se verifican las secuencias de comandos del sitio.

Para ejecutar una comprobación del explorador de destino:

1 Dispone de las opciones siguientes:

- Para ejecutar la comprobación en el documento actual, guarde el archivo. La comprobación se realizará con la última versión guardada del archivo y no incluirá los cambios que no haya guardado.
- Para ejecutar la comprobación con un directorio o un sitio, elija Ventana > Archivos del sitio y abra la ventana FTP del sitio. A continuación, seleccione una carpeta en el directorio local. La comprobación del explorador de destino se realizará en todos los archivos HTML de esa carpeta y las subcarpetas que contenga. La comprobación del explorador de destino sólo se puede llevar a cabo con archivos locales.

2 Elija Archivo > Comprobar exploradores de destino.

Si aún no ha seleccionado un Explorador principal, el programa le pedirá que lo haga.

3 En la lista de exploradores, seleccione el explorador o exploradores que desea utilizar para la comprobación.

4 Haga clic en Comprobar.

Se abrirá el informe del explorador de destino en el explorador principal (que se iniciará si aún no está abierto).

5 Para guardar el informe, elija Archivo > Guardar en el explorador.

El informe de comprobación del explorador de destino es un archivo temporal que se almacena en la carpeta Temp en Windows y en la raíz de documentos en Macintosh. El archivo se perderá si no lo guarda antes de explorar otro sitio.

Comprobar vínculos entre documentos

Utilice la función Comprobar vínculos para buscar vínculos rotos y archivos sin referencia en archivos abiertos, partes de un sitio local o sitios locales completos. Los únicos vínculos que Dreamweaver verifica son los establecidos con documentos del sitio. Asimismo, recopila una lista de vínculos externos que aparecen en el documento o documentos seleccionados, pero no los verifica.

Cuando Dreamweaver termina de comprobar los vínculos de los archivos especificados, abre el cuadro de diálogo Verificador de vínculos. Este cuadro de diálogo muestra una lista de los vínculos rotos, los vínculos externos (vínculos que Dreamweaver no puede comprobar porque están fuera del sitio) y los archivos huérfanos (archivos a los que no están vinculados otros documentos). Consulte “Reparar vínculos rotos”, en la página 169 para obtener más información.

Para comprobar los vínculos del documento actual:

1 Guarde el archivo en una ubicación dentro de un sitio local.

2 Elija Archivo > Comprobar vínculos.

Para comprobar los vínculos de una parte de un sitio local:

1 Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio.

2 Elija un sitio en la lista del menú emergente Sitios.

3 En el panel Local, seleccione los archivos o las carpetas que desea comprobar.

4 Inicie la comprobación mediante uno de estos métodos:

- Haga clic con el botón izquierdo del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en uno de los archivo seleccionados y elija Comprobar vínculos > Archivos/carpetas seleccionados en el menú contextual.
- Elija Archivo > Comprobar vínculos.

Para comprobar los vínculos de todo el sitio:

Elija Sitio > Comprobar vínculos en todo el sitio.

Para alternar entre listas del informe del verificador de vínculos:

Después de ejecutar una comprobación de vínculos, elija Vínculos rotos, Vínculos externos o Archivos huérfanos en el menú emergente Mostrar.

Para guardar todo el informe como archivo de texto delimitado por tabulaciones.

Haga clic en Guardar.

Reparar vínculos rotos

Al comprobar vínculos en Dreamweaver aparece el cuadro de diálogo Verificador de vínculos con un informe de vínculos rotos, vínculos externos y —si ha comprobado todo el sitio— archivos huérfanos.

Puede reparar las referencias de imagen y los vínculos rotos directamente en el cuadro de diálogo Verificador de vínculos, o abrir los archivos desde la lista y reparar los vínculos en el inspector de propiedades.

Para reparar los vínculos en el cuadro de diálogo Verificador de vínculos:

1 Seleccione el vínculo roto en el cuadro de diálogo Verificador de vínculos.

2 Haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo con el que desea establecer el vínculo o escriba su ruta y nombre.

3 Pulse la tecla Tabulación o Entrar.

Si hay otras referencias rotas a este mismo archivo, aparecerá un cuadro de diálogo pidiéndole que repare las referencias en los otros archivos. Haga clic en Sí para actualizar todos los documentos de la lista que hacen referencia a este archivo. Haga clic en No si desea actualizar únicamente la referencia actual.

Nota: Si está activada la función de desprotección/protección de archivos para este sitio, Dreamweaver intentará proteger los archivos que requieren cambio. Si no puede desproteger un archivo, Dreamweaver mostrará un cuadro de diálogo de advertencia y no cambiará las referencias rotas. Consulte "Usar el sistema de desprotección/protección", en la página 148.

Para reparar vínculos en el inspector de propiedades:

1 En el cuadro de diálogo Verificador de vínculos, haga doble clic en una entrada de la columna Archivo.

Dreamweaver abrirá el documento, seleccionará la imagen o el vínculo problemáticos y resaltará la ruta y el nombre de archivo en el inspector de propiedades. (Si el inspector de propiedades no está visible, elija Ventana > Propiedades para abrirlo).

2 Si desea establecer una ruta y un nombre de archivo nuevos, haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo correspondiente y sobrescriba el texto resaltado.

Si está actualizando una referencia de imagen y la nueva imagen aparece con el tamaño incorrecto, haga clic en la etiquetas An y Al del inspector de propiedades o en el botón Actualizar para restablecer los valores de altura y anchura. Las etiquetas An y Al cambiarán de negrita a tipo normal.

3 Guarde el archivo.

A medida que los vínculos se van reparando, sus entradas desaparecen de la lista Vínculos rotos. Si una entrada aparece en la lista después de introducir una ruta o un nombre de archivo nuevos en el Verificador de vínculos (o después de guardar los cambios realizados en el inspector de propiedades), significa que Dreamweaver no encuentra el archivo nuevo. Se sigue considerando que el vínculo está roto.

Vista previa en exploradores

Puede realizar una vista previa de los documentos en los exploradores de destino en cualquier momento. No es necesario que guarde el documento previamente. Podrá activar todas las funciones relacionadas con el explorador, como los comportamientos JavaScript, los vínculos absolutos y relativos al documento, los controles ActiveX, los plug-ins de Netscape, etc., siempre que haya instalado los plug-ins o los controles ActiveX necesarios.

El contenido vinculado a rutas relativas a la raíz no aparece cuando se realiza una vista previa de documentos en un explorador local. Esto se debe a que los exploradores no reconocen raíces de sitios, mientras que los servidores sí. Para realizar una vista de previa de contenido vinculado a rutas relativas a la raíz, sitúe el archivo en un servidor remoto y véalo desde él. Consulte también “Rutas absolutas”, en la página 110.

Puede definir hasta 20 exploradores para realizar vistas previas. Todos los exploradores que defina aparecerán en el menú Vista previa en el explorador.

Para obtener una vista previa del documento en un explorador:

Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Archivo > Vista previa en el explorador.
- Pulse F12 para mostrar el documento actual en el explorador principal.
- Pulse Control+F12 (Windows) o Comando+F12 (Macintosh) para mostrar el documento actual en el explorador secundario.

Para cambiar el explorador principal o definir un explorador secundario:

1. Elija Archivo > Vista previa en el explorador > Editar lista de exploradores.
2. Establezca las preferencias de vista previa que desee.

Configurar preferencias de vista previa en el explorador

Las preferencias de Vista previa en el explorador muestran los exploradores principal y secundario definidos actualmente. Para abrir las preferencias de Vista previa en el explorador, elija Edición > Preferencias y seleccione Vista previa en el explorador o bien elija Archivo > Vista previa en el explorador > Editar lista de exploradores.

Vista previa usando el servidor local Permite elegir un servidor local para realizar la vista previa de una página en un explorador (sólo Windows). Para que esta opción funcione es necesario ejecutar software de servidor en el ordenador local. Cuando esta opción está activada, Dreamweaver suministra la página actual para realizar la vista previa en un servidor local como un URL que comienza por http://localhost/. Cuando esta opción está desactivada, Dreamweaver abre el documento en un explorador con una ruta de archivo que comienza por archivo://. En algunos casos, los vínculos especificados como rutas relativas a la raíz del sitio no funcionan correctamente cuando se abren en un explorador con una ruta archivo://.

+Agrega un explorador a la lista.

-Elimina el explorador seleccionado en la lista.

Editar Cambia la configuración del explorador seleccionado.

Explorador principal y **Explorador secundario** Especifican si el explorador seleccionado es el principal o el secundario. F12 abre el explorador principal. Pulse Control+F12 (Windows) o Comando+F12 (Macintosh) para abrir el explorador secundario.

Comprobar el tiempo y el tamaño de descarga

En la parte inferior de la ventana de documento figuran el tamaño y el tiempo estimado de descarga de la página actual. Dreamweaver calcula el tamaño basándose en todo el contenido de la página, incluidos los objetos vinculados, como imágenes y plug-ins.

Dreamweaver estima el tiempo de descarga basándose en la velocidad de conexión introducida en el panel de la barra de estado del cuadro de diálogo Preferencias. El tiempo de descarga real dependerá de las condiciones generales de Internet.

Para establecer las preferencias de tiempo y tamaño de descarga:

1. Elija Edición > Preferencias y, a continuación, haga clic en la barra de estado.
2. Elija una velocidad de conexión para calcular el tiempo de descarga.

   La velocidad media de conexión en Estados Unidos es 28,8. Si el diseño se realiza para una intranet, puede seleccionar 1.500 (velocidad T1).

Design Notes

Utilice el comando Design Notes para mantener información adicional asociada a los documentos, como nombres de los archivos de imagen y comentarios sobre el estado del archivo.

Por ejemplo, si copia un documento de un sitio a otro, puede agregar Design Notes sobre ese documento, con el comentario de que el documento original se encuentra en la carpeta del otro sitio. Posteriormente, si actualiza ese documento (o si lo hace otro usuario), sabrá que también tiene que actualizar la página original.

También puede emplear Design Notes para realizar un seguimiento de la información sensible que no puede introducir en un documento por motivos de seguridad. Por ejemplo, puede incluir información sobre cómo se creó el documento, cómo se calculó un determinado precio o se estableció una configuración o qué factores de marketing han intervenido en una decisión de diseño.

Guardar información sobre archivos en Design Notes

Puede crear un archivo Design Notes para cada documento o plantilla del sitio. Observe que si agrega Design Notes a una plantilla, los documentos basados en dicha plantilla no heredarán las Design Notes. También puede crear Design Notes para applets, controles ActiveX, imágenes, películas Flash, objetos Shockwave y campos de imagen en sus documentos.

Para configurar Design Notes para el sitio:

1 Elija Sitio > Definir sitios, seleccione un sitio y haga clic en Editar.

2 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Design Notes.

- Active Design Notes para el sitio seleccionando la opción Mantener Design Notes (si no está seleccionada).

  Cuando está activada la opción Mantener Design Notes, puede crear Design Notes para los archivos del sitio. Cada vez que copie, mueva, cambie de nombre o borre un archivo, el archivo asociado Design Notes realizará la misma operación.

- Elija si desea que las Design Notes asociadas al sitio se carguen con el resto de los documentos. Para ello, active o desactive Cargar Design Notes para compartir.

  Cuando está activada la opción Cargar Design Notes para compartir, puede compartir Design Notes con el resto del equipo de colaboradores. Cuando coloca u obtiene un archivo, Dreamweaver coloca u obtiene automáticamente el archivo Design Notes asociado. Si usted trabaja en solitario, puede desactivar esta opción para mejorar el rendimiento en la transferencia de archivos. Cuando la opción está desactivada, las Design Notes se mantienen localmente, pero no se cargan con los archivos.

3 Haga clic en Aceptar.

Para agregar Design Notes a un documento:

1 Mientras el documento se encuentra activo en la ventana de documento, elija Archivo > Design Notes.

   También puede seleccionar el archivo en la ventana Sitio y, a continuación, elegir Archivo > Design Notes. Si el archivo reside en un sitio remoto, en primer lugar deberá protegerlo u obtenerlo y, a continuación, seleccionarlo en la carpeta local. Consulte “Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto”, en la página 149 o “Obtener y colocar archivos”, en la página 151.

2 En la ficha Información básica, agregue notas de varios tipos:

- Elija el estado del documento en el menú emergente Estado.
- Escriba comentarios en el campo de texto Notas.
- Haga clic en el icono de fecha (justo por encima del campo de texto Notas) para insertar la fecha local actual.
- Para hacer que el archivo Design Notes aparezca cada vez que se abre el archivo, seleccione Mostrar al abrir el archivo.

3 En la ficha Toda la información, agregue otras claves y valores que puedan resultar útiles para otros desarrolladores del sitio. Por ejemplo, puede asignar el nombre **Autor** (en el campo Nombre) a una clave y definir el valor como **Heidi** (en el campo Valor). Haga clic en el botón más (+) para agregar un nuevo par clave/valor; seleccione un par y haga clic en el botón menos (–) para quitarlo.

4 Haga clic en Aceptar para guardar las notas.

   Las notas que introduzca se guardarán en una subcarpeta llamada _notes en la misma ubicación que el archivo actual. El nombre de archivo será el nombre del documento más la extensión .mno. Por ejemplo, si el nombre de archivo es index.html, el archivo Design Notes asociado se llamará index.html.mno.

Para agregar Design Notes a un objeto:

1 Elija Design Notes en el menú contextual del objeto. Abra el menú contextual del objeto haciendo clic con el botón izquierdo del ratón (Windows) o haciendo clic mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en el objeto.

2 Siga los pasos 2 a 4 para agregar Design Notes a un documento.

   Observe que el archivo Design Notes de un objeto se guarda en la subcarpeta _notes, dentro del mismo directorio que el archivo de origen del objeto, que no se encuentra necesariamente en el mismo directorio que el documento donde aparece el objeto.

Para asignar un estado que no figure en el menú emergente Estado:

1 Abra Design Notes para un archivo u objeto.

2 Haga clic en la ficha Toda la información.

3 Haga clic en el botón más (+).

4 En el campo Nombre, escriba la palabra **estado**.

5 En el campo Valor, introduzca el estado.

Si ya existe un valor de estado, será sustituido por el nuevo.

6 Haga clic en la ficha Información básica y observe que el nuevo valor de estado aparece en el menú emergente Estado.

Nota: Sólo puede tener simultáneamente un valor nuevo en el menú de estado. Si sigue este procedimiento otra vez, el nuevo valor de estado que introdujo la primera vez será sustituido por el valor que introduzca la segunda vez.

Para desactivar Design Notes:

1 Elija Sitio> Definir sitios.

2 En el cuadro de diálogo Definir sitios, seleccione el sitio y haga clic en Editar.

3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, haga clic en Design Notes.

4 Desactive Mantener Design Notes.

Al desactivar esta opción se desactivará la función Design Notes. Si desactiva esta opción y, a continuación, hace clic en Limpiar, se borrarán todos los archivos Design Notes del sitio.

5 Haga clic en Aceptar.

Aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le preguntará si desea borrar los archivos Design Notes existentes. Haga clic en Sí para borrar los archivos o en No para dejarlos en su sitio.

Para utilizar Design Notes a nivel local únicamente:

1 Elija Sitio> Definir sitios.

2 En el cuadro de diálogo Definir sitios, seleccione el sitio y haga clic en Editar.

3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, haga clic en Design Notes.

4 Desactive Cargar para compartir.

Las Design Notes no se transferirán al sitio remoto cuando desproteja/coloque los archivos. Podrá seguir agregando y modificando las Design Notes del sitio a nivel local.

Para borrar del sitio las Design Notes no asociadas:

1 Elija Sitio> Definir sitios.

2 En el cuadro de diálogo Definir sitios, seleccione el sitio y haga clic en Editar.

3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, haga clic en Design Notes.

4 Haga clic en Limpiar. Dreamweaver le pedirá que confirme que desea borrar las Design Notes que ya no están asociadas a un archivo del sitio. Si utiliza Dreamweaver para borrar un archivo que tiene una archivo Design Notes asociado, también se borrará el archivo Design Notes. Por tanto, sólo pueden producirse archivos Design Notes huérfanos si borra o cambia el nombre de un archivo fuera de Dreamweaver.

Nota: Si desactiva la opción Mantener Design Notes antes de hacer clic en Limpiar, Dreamweaver borrará todos los archivos Design Notes del sitio.

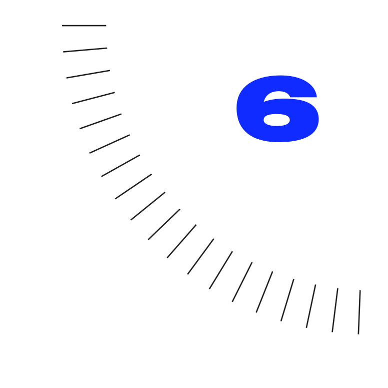
Usar Design Notes en Fireworks y Dreamweaver

Si abre un gráfico en Macromedia Fireworks 3.0 y lo exporta a otro formato, Fireworks guardará automáticamente el nombre del archivo original en un archivo Design Notes. Por ejemplo, si abre myhouse.png en Fireworks y lo exporta como myhouse.gif, Fireworks creará automáticamente un archivo Design Notes llamado myhouse.gif.mno, que contendrá el nombre del archivo original como un archivo absoluto: URL. Por ejemplo, las Design Notes para myhouse.gif might contienen esta línea:

```
fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.png"
```

Si la imagen contiene zonas interactivas o imágenes de sustitución, la fuente HTML de esos elementos también se agregará al archivo Design Notes.

Cuando importa el gráfico en Dreamweaver, el archivo Design Notes se copia automáticamente en el sitio junto con el gráfico. Al seleccionar la imagen en Dreamweaver y editarlo usando Fireworks (consulte “Usar un editor de imágenes externo”, en la página 205), Fireworks abrirá el archivo original para editarlo.



CAPÍTULO 6
Aplicar formato al texto

Las opciones de formato de Dreamweaver son similares a las de los programas estándar de tratamiento de texto. Utilice el submenú Texto > Formato o el menú emergente Formato del inspector de propiedades para establecer el estilo predeterminado (Párrafo, Preformateado, Encabezado 1, Encabezado 2, etc.) de un bloque de texto. Para cambiar la fuente, el tamaño, el color y la alineación del texto seleccionado, use el menú Texto o el inspector de propiedades. Para aplicar formato como negrita, cursiva, código, subrayado, etc., utilice el submenú Texto > Estilos.

También puede combinar varias etiquetas HTML estándar para formar un estilo, denominado estilo HTML. Por ejemplo, puede aplicar formato HTML manualmente utilizando una combinación de etiquetas y, a continuación, guardar ese formato como un estilo HTML que se almacenará en la paleta de estilos HTML. La próxima vez que quiera formatear texto utilizando esa combinación de etiquetas HTML, lo único que tendrá hacer será seleccionar el estilo guardado en la paleta de estilos HTML. Los estilos HTML son compatibles con todos los exploradores Web y permiten un ahorro de tiempo considerable en comparación con la aplicación manual de formato de texto.

Otro tipo de estilo, denominado CSS, permite aplicar formato a texto y páginas, con la ventaja de que se actualiza de manera automática. Puede almacenar estilos CSS directamente en el documento o, si desea tener mayor control y flexibilidad, en una hoja de estilos externa. Si adjunta una hoja de estilos externa a varias páginas Web, todas las páginas reflejarán automáticamente los cambios realizados en la hoja. Para acceder a estilos CSS, use la paleta de estilos CSS.

La aplicación manual de formato HTML y los estilos HTML utilizan etiquetas HTML estándar (como B, FONT y CODE) que reconocen los exploradores Web más utilizados. Los estilos CSS definen el formato del texto de una determinada clase o redefinen el formato de una etiqueta específica (como H1, H2, P o LI). Los estilos CSS (hojas de estilos en cascada) sólo son compatibles con los exploradores Web más recientes, como Netscape Navigator 4.0 y Microsoft Internet Explorer 3.0 o versiones posteriores.

Puede utilizar estilos CSS, estilos HTML y opciones de formato manuales HTML en la misma página. El formato manual HTML prevale sobre el formato aplicado por un estilo HTML o CSS. Por tanto, aunque resulte un poco más laborioso, puede resultar un método conveniente para modificar formato aplicado por estilos HTML o CSS.

Aplicar formato al texto usando etiquetas HTML

Puede aplicar formato de texto HTML a una letra o crear un sitio completo utilizando los comandos de Texto > Formato o las opciones del inspector de propiedades. Este tipo de formato manual prevale sobre el establecido por un estilo HTML o CSS.

Al aplicar formato de texto HTML se utiliza el inspector de propiedades y los comandos del menú Texto, como Texto > Formato y Texto > Estilo.

Aplicar etiquetas de párrafo y encabezado

Utilice el menú Formato del inspector de propiedades o el submenú Texto > Formato para aplicar las etiquetas estándar de párrafo y encabezado. Para redefinir la apariencia de las etiquetas de párrafo y encabezado utilice hojas de estilos CSS (consulte “Aplicar formato al texto con hojas de estilos CSS”, en la página 188).

Para aplicar una etiqueta de párrafo o encabezado:

1 Sitúe el punto de inserción en el párrafo o seleccione parte del texto del párrafo.

2 En el submenú Texto > Formato o el menú emergente Formato del inspector de propiedades, elija una opción:

- Elija un formato de párrafo (por ejemplo, Encabezado 1, Encabezado 2, Preformateado, etc.). La etiqueta HTML asociada con el estilo seleccionado (por ejemplo, H1 para Encabezado 1, H2 para Encabezado 2, PRE para Preformateado, etc.) se aplicará a todo el párrafo.
- Elija Ninguno para quitar un formato de párrafo.

Cambiar características de fuente

Utilice el inspector de propiedades o el menú Texto para cambiar las características de fuente del texto seleccionado.

Para cambiar las características de fuente:

1 Seleccione el texto. Si no hay texto seleccionado, el cambio se aplicará al texto que escriba a continuación.

2 Dispone de las opciones siguientes:

- Para cambiar la fuente, elija una combinación de fuentes en el inspector de propiedades o en el submenú Texto > Fuente.

  Los exploradores muestran el texto utilizando la primera fuente de la combinación que esté instalada en el sistema del usuario. Si ninguna de las fuentes de la combinación está instalada, el explorador mostrará el texto de acuerdo con su propia configuración. Consulte también “Modificar combinaciones de fuentes”, en la página 180. Elija Predeterminada para quitar los tipos de fuente aplicados anteriormente y aplicar la fuente predeterminada al texto seleccionado (la fuente predeterminada del explorador o la fuente asignada a la etiqueta en la hoja de estilos CSS).

- Para cambiar el estilo de fuente, haga clic en Negrita o Cursiva en el inspector de propiedades o elija un estilo de fuente (Negrita, Cursiva, Subrayado, etc.) en el
  submenú Texto > Estilo.

- Para cambiar el tamaño de fuente, elija un tamaño (de 1 a 7) en el inspector de propiedades o en el submenú Texto > Tamaño.

  Los tamaños de fuente HTML son tamaños relativos, no de puntos. Los usuarios establecen el tamaño de puntos de la fuente predeterminada para sus exploradores. Éste será el tamaño de fuente que verán cuando elijan Predeterminado o 3 en el inspector de propiedades o el submenú Texto > Tamaño. Los tamaños 1 o 2 aparecerán más pequeños que el tamaño de fuente predeterminado; los tamaños 4 a 7 aparecerán más grandes. Para hacer que el texto aparezca constantemente en un tamaño de punto específico, utilice hojas de estilos CSS.

- Para aumentar o reducir el tamaño del texto seleccionado, elija un tamaño relativo (desde + o -1 hasta + o -7) en el inspector de propiedades o en el menú Texto > Aumentar tamaño o Reducir tamaño.

  Los números indican una diferencia relativa respecto al tamaño de BASEFONT. El valor predeterminado de BASEFONT es 3. De este modo, un valor de +4 produce un tamaño de fuente de 7. Dreamweaver no muestra la etiqueta BASEFONT (incluida en la sección HEAD), aunque el tamaño de fuente aparecerá correctamente en el explorador.

Modificar combinaciones de fuentes

Utilice el comando Editar lista de fuentes para establecer las combinaciones de fuentes que aparecen en el inspector de propiedades y el submenú Texto > Fuente.

Las combinaciones de fuentes determinan cómo muestra un explorador el texto de la página Web. Un explorador utiliza la primera fuente de la combinación que se encuentre en el sistema del usuario; si no está instalada ninguna de las fuentes de la combinación, el explorador mostrará el texto de acuerdo con las preferencias que tenga definidas.

Para modificar las combinaciones de fuentes:

1 Elija Texto > Fuente > Editar lista de fuentes.

2 Seleccione la combinación de fuentes en la lista de la parte superior del cuadro de diálogo.

Las fuentes de la combinación seleccionada aparecerán en la lista Fuentes elegidas, situada en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo. A la derecha de ésta se encuentra una lista con todas las fuentes instaladas en el sistema.

3 Dispone de las opciones siguientes:

- Para agregar o quitar fuentes de una combinación, haga clic en el botón << o >> entre las listas Fuentes elegidas y Fuentes disponibles.
- Para agregar o quitar una combinación de fuentes, haga clic, respectivamente, en los botones más (+) y menos (-) de la parte superior del cuadro de diálogo.
- Para agregar una fuente que no está instalada en el sistema, escriba el nombre de la fuente en cuadro de texto situado bajo la lista Fuentes disponibles y haga clic en el botón<< para agregarla a la combinación. Agregar una fuente que no está instalada en el sistema resulta útil, por ejemplo, para especificar una fuente sólo para Windows cuando se trabaja con Macintosh.
- Para desplazarse por la lista de combinaciones de fuentes, haga clic en los botones de flecha de la parte superior del cuadro de diálogo.

Para agregar una nueva combinación a la lista de fuentes:

1 Elija Texto > Fuente > Editar lista de fuentes.

2 Seleccione una fuente de la lista de Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para agregar la fuente a la lista de Fuentes elegidas.

3 Repita el paso 2 con cada fuente de la combinación.

Para agregar una fuente que no está instalada en el sistema, escriba el nombre de la fuente en el campo de texto situado bajo la lista Fuentes disponibles y haga clic en el << botón para agregarla a la combinación. Agregar una fuente que no está instalada en el sistema resulta útil, por ejemplo, para especificar una fuente sólo para Windows cuando se trabaja con Macintosh.

4 Cuando termine de seleccionar fuentes específicas, seleccione una familia genérica de fuentes en el menú Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para pasar la familia genérica de fuentes a la lista Fuentes elegidas.

Las familias genéricas de fuentes son: cursiva, fantasía, monoespacio, sans-serif y serif. Si ninguna de las fuentes de la lista Fuentes elegidas está disponible en el sistema del usuario, el texto aparecerá en la fuente predeterminada asociada con la familia genérica de fuentes. Por ejemplo, la fuente monoespacio predeterminada en la mayoría de los sistemas es Courier.

Cambiar el color del texto

Puede cambiar el color del texto seleccionado de modo que el nuevo color prevalezca sobre el color establecido en Propiedades de la página. Si no se ha establecido ningún color de texto en Propiedades de la página, se utilizará el negro como color predeterminado.

Para cambiar el color del texto:

1 Seleccione el texto.

2 Dispone de las opciones siguientes:

- Elija un color en la paleta de colores válidos para los exploradores haciendo clic en el cuadro de color del inspector de propiedades.
- Elija Texto > Color. Aparecerá el cuadro de diálogo Selector de colores del sistema. Seleccione un color y haga clic en Aceptar.
- Para definir el color predeterminado del texto, utilice el comando Modificar > Propiedades de la página. Consulte “Definir colores predeterminados de texto”, en la página 96.

Para restablecer el color predeterminado del texto:

1 En el inspector de propiedades, haga clic en el cuadro de color para abrir la paleta de colores válidos para los exploradores.

2 Haga clic en el botón Borrar (el botón central en la esquina inferior derecha).

Alinear texto y elementos

Puede alinear texto en la página utilizando el inspector de propiedades o el submenú Texto > Alineación. Asimismo, puede centrar cualquier elemento en una página usando el comando Texto > Alineación > Centro.

Para alinear texto:

1 Seleccione el texto que desea alinear.

2 Haga clic en una opción de alineación (Izquierda, Derecha o Centro) del inspector de propiedades o elija Texto > Alineación y seleccione un comando.

Para centrar elementos:

1 Seleccione el elemento que desea centrar (imagen, plug-in, tabla u otro elemento de página).

2 Elija Texto > Alineación > Centro.

Nota: Se pueden alinear y centrar bloques completos de texto, pero no partes de un encabezado o de un párrafo.

Para aplicar y quitar sangría de texto:

1 Seleccione el texto deseado.

2 Haga clic en el botón Sangría o Anular sangría del inspector de propiedades, elija Texto > Sangría o Anular sangría, o elija Lista > Sangría o Anular sangría en el menú contextual.

De este modo se aplicará o eliminará la etiqueta BLOCKQUOTE cuando el texto seleccionado sea un párrafo o un encabezado, y se agregará o quitará una etiqueta adicional UL o OL cuando el texto seleccionado sea una lista.

Crear listas

Puede crear listas numeradas, listas con viñetas y listas de definición a partir de texto existente o de texto nuevo que escriba en la ventana de documento. Además, las listas se pueden anidar.

Para crear una lista:

1 Sitúe el punto de inserción en la línea donde desea agregar una lista de elementos nuevos.

2 Haga clic en los botones Lista con viñetas o Lista numerada del inspector de propiedades o elija Texto > Lista y seleccione el tipo de lista deseado: Lista sin ordenar (con viñetas), Lista ordenada (numerada) o Lista de definición.

3 Comience a escribir la lista, pulsando Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh) para pasar a otro elemento de la lista.

4 Para terminar la lista, pulse dos veces Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh).

Para crear una lista usando texto existente:

1 Seleccione una serie de párrafos para convertirlos en una lista.

2 Haga clic en los botones Lista con viñetas o Lista numerada del inspector de propiedades o elija Texto > Lista y seleccione el tipo de lista deseado: Lista sin ordenar (con viñetas), Lista ordenada (numerada) o Lista de definición.

Para crear una lista anidada:

1 Seleccione los elementos de lista que desea anidar.

2 Haga clic en el botón Sangría del inspector de propiedades o elija Texto > Sangría.

Aplicar formato al texto usando estilos HTML

Un estilo HTML se define mediante una o más etiquetas HTML (como B, I, FONT y CENTER) que aplican formato al texto. La especificación HTML 4.0 emitida por el World Wide Web Consortium (W3C) a principios de 1998 desalentaba el uso de etiquetas de formato HTML en favor de las hojas de estilos CSS. Sin embargo, en la práctica, las etiquetas de formato HTML, a pesar de que ofrecen un control más limitado sobre la apariencia que las hojas de estilos CSS, son compatibles con una gama más amplia de exploradores que las hojas de estilos CSS. Por esta razón, es probable que sigan formando parte de las herramientas de los desarrolladores Web mientras los exploradores 3.0 y anteriores constituyan un porcentaje considerable del tráfico de la Web.

Para obtener información específica sobre la aplicación de formato con etiquetas HTML, consulte uno de los temas siguientes:

- "Cambiar características de fuente", en la página 179
- "Cambiar el color del texto", en la página 181
- "Alinear texto y elementos", en la página 182

Las etiquetas HTML que definen la estructura del documento más que su apariencia, por ejemplo, encabezados, párrafos y listas, siguen formando una parte considerable de la especificación HTML. De hecho, aunque tenga previsto utilizar hojas de estilos CSS para definir las características de fuentes de la página, conviene utilizar etiquetas estándar de encabezado, ya que ayudan a conservar la estructura de la página en los exploradores que no admiten hojas de estilos CSS. Si desea un ejemplo de esto, vea la Ayuda de Dreamweaver en un explorador 3.0. Consulte "Aplicar etiquetas de párrafo y encabezado", en la página 178.

Usar estilos HTML

Utilice estilos HTML para guardar formato de texto y párrafo que desea utilizar en otras partes de los documentos. Una vez creado un estilo HTML basado en una o más etiquetas HTML, puede volver a aplicar ese formato a cualquier texto de cualquier documento utilizando la paleta de estilos HTML.

A diferencia de los estilos CSS, el formato de los estilos HTML sólo afecta al texto al que se aplica o al que se crea usando un estilo HTML seleccionado. Si cambia el formato de un estilo HTML que ha creado, no se actualizará el texto que haya formateado originalmente con ese estilo. Si desea poder cambiar el formato y actualizar automáticamente todas las apariciones de ese formato, use estilos CSS (consulte "Aplicar formato al texto con hojas de estilos CSS", en la página 188).

Puede utilizar la paleta de estilos HTML para registrar los estilos HTML que use en el sitio para, posteriormente, compartirlos con otros usuarios o sitios locales y remotos.

Para mostrar la paleta de estilos HTML, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Estilos de HTML.
- Haga clic en el botón Estilos de HTML en el lanzador.
- Haga clic en el icono Estilos de HTML (un símbolo de párrafo amarillo en el minilanzador, en la parte inferior de la ventana de documento).

Para ver un estilo HTML existente:

1 En la paleta de estilos HTML, seleccione un estilo.

   Observe que Borrar estilo del párrafo y Borrar estilo de la selección se utilizan en el texto que tiene un estilo aplicado, pero no son estilos y no se pueden ver ni editar.

2 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) y elija Editar en el menú contextual o haga doble clic en el estilo HTML y elija Editar en el menú contextual.

3 En el cuadro de diálogo Definir estilo HTML, especifique la configuración del estilo.

   Las opciones de Aplicar a determinan si el estilo se aplica al texto seleccionado (Selección) o al bloque de texto actual (Párrafo). Las opciones de Al aplicar determinan si la configuración del estilo se agrega al formato de texto original (Agregar a existente) o se elimina del formato existente y se sustituye por la nueva configuración (Borrar estilo existente).

Para aplicar un estilo HTML existente:

En la paleta de estilos HTML, seleccione un estilo.

- Si la casilla de verificación Aplicación automática de la parte inferior de la paleta está seleccionada, haga clic en el estilo.
- Si no está seleccionada, haga clic en el estilo y, a continuación, en Aplicar.

Para borrar formato de texto en el documento:

1 Seleccione el texto formateado.

2 En la paleta de estilos HTML, haga clic en Borrar estilo del párrafo o Borrar estilo de la selección.

   Borrar estilo del párrafo elimina el formato del bloque de texto actual en el documento. Borrar estilo de la selección elimina el formato del texto seleccionado.

Nota: Puede utilizar Borrar estilo del párrafo y Borrar estilo de la selección para eliminar todo el formato, independientemente de cómo se aplicó originalmente (por ejemplo, a través de la paleta de estilos HTML o del inspector de propiedades).

Para quitar un estilo de la paleta de estilos HTML:

1 En la paleta de estilos HTML, desactive la casilla de verificación para inhabilitar la opción Aplicación automática.

2 Seleccione un estilo HTML.

3 Haga clic en el icono Eliminar estilo (papelera de reciclaje) situado en la esquina inferior derecha de la paleta.

Para crear un estilo HTML nuevo basado en texto existente:

1 En el documento, seleccione o cree texto que tenga el formato que desea utilizar como base para el nuevo estilo HTML. Puede utilizar el inspector de propiedades para ver y aplicar formato.

2 En la paleta de estilos HTML haga clic en el icono Nuevo estilo situado en la esquina inferior derecha.

3 En el cuadro de diálogo Definir estilo HTML, asigne un nombre al estilo y ajuste el formato si lo desea.

- Seleccione si desea aplicar el estilo HTML a texto seleccionado o a todo el párrafo. Observe que un estilo de párrafo se aplica a todo el bloque de texto en el que está situado el punto de inserción, independientemente de qué parte del texto esté seleccionada.
- Seleccione si desea aplicar el estilo HTML además del estilo existente (CSS o HTML) del texto o el párrafo seleccionado o si prefiere borrar el formato de la selección o el párrafo y sustituirlo por el nuevo estilo.

  Observe que las opciones de formato de la paleta de estilos HTML coinciden con las del inspector de propiedades.

4 Haga clic en Aceptar.

Para crear un estilo HTML basado en un estilo HTML existente:

1 Compruebe que no hay texto seleccionado en la ventana de documento.

2 En la paleta de estilos HTML, seleccione un estilo.

3 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en el estilo y, a continuación, elija Duplicar en el menú contextual.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definir estilo HTML. Para restablecer las opciones predeterminadas, haga clic en Borrar.

4 Siga los pasos 3 y 4 de las instrucciones para crear un estilo nuevo basado en el texto existente.

Para crear un estilo HTML a partir de cero:

1 En la paleta de estilos HTML, haga clic en el icono Nuevo estilo. También puede elegir Texto > Estilos de HTML > Nuevo estilo.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definir estilo HTML.

2 Siga los pasos 3 y 4 de las instrucciones para crear un estilo nuevo basado en el texto existente.

   Haga clic en Borrar para restablecer las opciones predeterminadas del cuadro de diálogo.

3 Haga clic en Aceptar.

Para editar un estilo HTML existente:

1 Compruebe que no hay texto seleccionado en la ventana de documento.

2 En la paleta de estilos HTML, compruebe que la opción Aplicación automática está desactivada.

   Si la opción Aplicación automática está activada, el estilo HTML se aplicará cuando lo seleccione en la paleta de estilos HTML.

3 En la paleta de estilos HTML, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en el estilo y, a continuación, elija Editar en el menú contextual.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definir estilo HTML. Para restablecer las opciones predeterminadas, haga clic en Borrar.

   Al editar un estilo HTML, Dreamweaver no actualiza automáticamente el texto formateado anteriormente con ese estilo. Si desea actualizar el formato aplicado con un estilo, utilice una hoja de estilos CSS (consulte "Aplicar formato al texto con hojas de estilos CSS", en la página 188).

Para compartir los estilos HTML con otros sitios o usuarios:

1 Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio en Ver archivos del sitio.

2 En el panel derecho, abra la carpeta raíz del sitio y, a continuación, abra la carpeta Library.

   Observe que hay un archivo llamado styles.xml. Este archivo contiene todos los estilos HTML del sitio. Puede colocar, desproteger, proteger y copiar este archivo como lo haría con cualquier otro archivo del sitio. También puede crear Design Notes para el archivo styles.xml. Recuerde que deberá proteger el archivo styles.xml antes de crear o editar un estilo para un sitio remoto.

   Para obtener más información sobre el uso de estas opciones, consulte "Configurar un sitio remoto", en la página 140.

Aplicar formato al texto con hojas de estilos CSS

Un estilo es un grupo de atributos de formato que controla la apariencia de un rango de texto en un documento. Una hoja de estilos CSS se puede emplear para controlar varios documentos al mismo tiempo, e incluye todos los estilos de un documento. La ventaja de utilizar una hoja de estilos CSS sobre el uso de un estilo HTML estriba en que, además de estar vinculada a múltiples documentos, cuando se actualiza o cambia un estilo CSS, se actualiza automáticamente el formato de todos los documentos que utilizan esa hoja de estilos.

Los estilos CSS se identifican mediante un nombre o una etiqueta HTML, lo que permite cambiar el atributo de un estilo y ver cómo se refleja el cambio inmediatamente en todo el texto al que se aplica dicho estilo. Los estilos CSS en documentos HTML pueden controlar la mayoría de los atributos tradicionales de formato de texto, como fuente, tamaño y alineación. También pueden especificar atributos exclusivos de HTML, como posición, efectos especiales e imágenes dinámicas.

Las hojas de estilos CSS residen en el área HEAD de un documento y definen una serie de estilos. Los estilos CSS pueden definir los atributos de formato de etiquetas HTML, rangos de texto identificados por un atributo CLASS o texto que cumpla los criterios de la especificación de hojas de estilos en cascada (CSS). Dreamweaver reconoce los estilos definidos en documentos existentes siempre que se ajusten a las directrices de CSS.

Las hojas de estilos CSS funcionan en exploradores 4.0 y posteriores. Internet Explorer 3.0 reconoce algunas hojas de estilos CSS, pero la mayoría de los exploradores anteriores las ignoran.

Hay tres tipos de hojas de estilos CSS en Dreamweaver:

- Los estilos CSS personalizados son similares a los que se emplean en los programas de tratamiento de texto, salvo que no distinguen entre estilo de carácter y de párrafo. Puede aplicar estilos CSS personalizados a cualquier rango o bloque de texto. Si el estilo CSS se aplica a un bloque de texto (por ejemplo, un párrafo completo o una lista sin ordenar), se agregará un atributo CLASS a la etiqueta del bloque (por ejemplo, P CLASS="miEstilo" o UL CLASS="miEstilo"). Si el estilo CSS se aplica a un rango de texto, se insertarán alrededor del texto seleccionado etiquetas SPAN que contengan el atributo CLASS. Consulte "Aplicar un estilo CSS personalizado (clase)", en la página 192.
- Los estilos de etiquetas HTML redefinen el formato de una determinada etiqueta, como H1. Cuando se crea o cambia un estilo CSS para la etiqueta H1, todo el texto formateado con la etiqueta H1 se actualiza inmediatamente.
- Los estilos del selector CSS redefinen el formato de una determinada combinación de etiquetas (por ejemplo, TD H2 se aplica cada vez que aparece un encabezado H2 dentro de una celda de tabla) o de todas las etiquetas que contienen un atributo ID específico (por ejemplo, #miEstilo se aplica a todas las etiquetas que contienen el par atributo-valor ID="miEstilo").

La aplicación manual de formato HTML prevalece sobre el formato aplicado con estilos CSS (o HTML). Para que los estilos CSS controlen el formato de un párrafo, deberá quitar todos los estilos HTML y el formato HTML manual.

Si bien puede establecer un número ilimitado de atributos de estilo CSS definidos por la especificación CSS1 en Dreamweaver, no todos los atributos aparecerán en la ventana de documento. Los atributos que no aparecen se marcarán con un asterisco (*) en el cuadro de diálogo Definición de estilo. Algunos de los atributos de estilo CSS que pueden establecerse con Dreamweaver tienen una apariencia distinta en Microsoft Internet Explorer 4.0 y Netscape Navigator 4.0, y otros no son compatibles actualmente con ningún explorador.

Propiedades de los estilos CSS

El World Wide Web Consortium es responsable de la especificación de hojas de estilos en cascada (CSS1), donde se definen las propiedades de estilos CSS (por ejemplo, fuente, color, relleno, margen, espaciado entre palabras) que controlan la apariencia de elementos de la página Web. Dreamweaver permite establecer cualquier propiedad CSS1.

En Internet Explorer 4.0 puede utilizar un lenguaje de secuencia de comandos como JavaScript o VBScript para cambiar las propiedades de posición y estilo CSS de los elementos después de cargar la página. En Netscape Navigator 4.0 no se pueden cambiar las propiedades de estilos CSS después de cargar la página, pero sí las de posición.

Crear o establecer vínculos con una hoja de estilos CSS externa

Una hoja de estilos CSS es un archivo de texto externo que contiene estilos y especificaciones de formato. Si edita una hoja de estilos CSS externa, todos los documentos vinculados a esa hoja se actualizarán con los cambios.

La Ayuda de Dreamweaver está formada por páginas HTML que utilizan una hoja de estilos CSS vinculada llamada help.css. Abra este archivo (situado en la carpeta Help/html) en un editor de texto para ver los códigos de definiciones de estilos CSS. Abra alguno de los archivos de temas (los que comienzan por número) para ver cómo se vincula la hoja de estilos CSS al documento utilizando una etiqueta LINK y cómo se aplican los estilos específicos.

Para crear o establecer vínculos con una hoja de estilos externa:

1 Elija Ventana > Estilos CSS o haga clic en el icono Estilos CSS del lanzador.

2 En la paleta de estilos CSS, haga clic en el icono Abrir hoja de estilos.

3 En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, haga clic en Vínculo.

4 En el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en Examinar (Windows) o Seleccionar (Macintosh) para localizar una hoja de estilos CSS externa o introduzca la ruta de la hoja de estilos en cuadro Archivo/URL.
- Cree una hoja de estilos CSS externa introduciendo un nombre de archivo nuevo (que no exista en la ubicación especificada). El nombre de archivo debe tener la extensión .css.

5 Elija la opción Vincular o Importar para especificar y crear la etiqueta empleada para adjuntar la hoja de estilos CSS externa al documento y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Importar lleva la información del archivo de hoja de estilos CSS externa al documento actual, mientras que Vincular accede a la información y la transmite sin transferirla. Si bien tanto Importar como Vincular llaman a todos los estilos de la hoja externa al documento actual, Vincular ofrece más posibilidades y funciona con más exploradores.

El nombre de la hoja de estilos CSS externa aparece con el identificador (vincular o importar) en la lista de estilos del cuadro de diálogo Editar hoja de estilos. Siga estos pasos para crear o editar los estilos definidos en la hoja de estilos CSS externa.

6 En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, seleccione el nombre de la hoja externa y haga clic en Editar.

Se abrirá el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos para esa hoja de estilos.

7 Haga clic en Nuevo para definir estilos en la hoja de estilos CSS externa.

8 En el cuadro de diálogo Nuevo estilo, defina el nuevo estilo. Consulte “Crear una hoja de estilos CSS”, en la página 191.

9 Haga clic en Guardar cuando termine de definir los estilos.

Editar una hoja de estilos CSS externa

Al editar una hoja de estilos CSS que controla el texto del documento, cambiará inmediatamente el formato de todo el texto controlado por dicha hoja de estilos. Los cambios realizados afectarán a todos los documentos vinculados a la hoja de estilos.

Para editar una hoja de estilos CSS externa:

1 Abra cualquier documento vinculado a la hoja de estilos CSS externa que desea modificar.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Estilos CSS o haga clic en Estilos CSS en el lanzador. A continuación, haga clic en el icono Abrir hoja de estilos en la paleta de estilos CSS.
- Elija Texto > Estilos CSS > Editar hoja de estilos.

3 En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, seleccione el nombre de la hoja externa y haga clic en Editar.

Aparecerá un segundo cuadro de diálogo Editar hoja de estilos mostrando los estilos de la hoja externa.

4 Edite los estilos. Consulte “Crear una hoja de estilos CSS”, en la página 191.

5 Haga clic en Guardar cuando termine de editar los estilos.

Crear una hoja de estilos CSS

Cree una hoja de estilos CSS para automatizar la aplicación de formato a etiquetas HTML o a rangos de texto identificados mediante un atributo CLASS.

Para crear una hoja de estilos CSS:

1 Elija Ventana > Estilos CSS y haga clic en el icono Nuevo estilo de la paleta de estilos CSS.

2 Dispone de las siguientes opciones de estilos CSS:

Crear estilo person. (clase) Crea un estilo que se puede aplicar como un atributo CLASS a un rango o un bloque de texto.

Redefinir etiqueta HTML Redefine el formato predeterminado de una etiqueta HTML especificada.

Usar selector CSS Define el formato de una determinada combinación de etiquetas o de todas las etiquetas que contienen un atributo ID específico.

3 Introduzca un nombre, una etiqueta o un selector para el nuevo estilo:

- Los nombres de estilo CSS personalizados deben comenzar por un punto. Si no introduce el punto, lo hará Dreamweaver.
- Para redefinir un estilo de etiqueta HTML, introduzca una etiqueta HTML o elija una en el menú emergente.
- Para un selector CSS, introduzca criterios válidos para selectores (por ejemplo, TD H2 o #miEstilo), o elija un selector en el menú emergente.

4 Haga clic en un nombre de panel en la parte izquierda del cuadro de diálogo y elija la siguiente configuración de formato para el nuevo estilo CSS en el panel correspondiente: Deje los atributos en blanco si no son importantes para el estilo.

   Los atributos que no aparecen en la ventana de documento se marcarán con un asterisco (*) en el cuadro de diálogo Definición de estilo. Algunos de los atributos de estilo CSS que pueden establecerse con Dreamweaver tienen una apariencia distinta en Microsoft Internet Explorer 4.0 y Netscape Navigator 4.0, y otros no son compatibles actualmente con ningún explorador.

Consulte los temas siguientes en la Ayuda de Dreamweaver para obtener información sobre configuraciones específicas:

- Panel Tipo de Definición de estilo
- Panel Fondo de Definición de estilo
- Panel Bloque de Definición de estilo
- Panel Cuadro de Definición de estilo
- Panel Borde de Definición de estilo
- Panel Lista de Definición de estilo
- Panel Posición de Definición de estilo
- Panel Extensiones de Definición de estilo

Cuando se crea un estilo personalizado (clase), aparece en la paleta de estilos CSS y en el submenú Texto > Estilos CSS. Los estilos de etiquetas HTML y del selector CSS no aparecen en la paleta de estilos CSS porque no se pueden aplicar. Estos estilos se reflejan en la ventana de documento automáticamente cada vez que aparece la etiqueta o el selector.

Aplicar un estilo CSS personalizado (clase)

Los estilos CSS personalizados (clase) son los únicos que se pueden aplicar a cualquier texto del documento, independientemente de las etiquetas que controlen dicho texto. La paleta de estilos CSS muestra los nombres de todos los estilos disponibles.

No confunda los estilos CSS personalizados con opciones como Negrita o Variable del submenú Texto > Estilo. Estas opciones son atributos de formato predefinidos que corresponden a etiquetas HTML específicas.

Cuando se aplican dos o más estilos CSS al mismo texto, éstos pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos. Consulte “Estilos en conflicto”, en la página 193.

Para aplicar un estilo CSS personalizado:

1 Elija Ventana > Estilos CSS.

2 Seleccione el texto al que desea aplicar un estilo CSS.

   Sitúe el punto de inserción en un párrafo para aplicar el estilo a todo el párrafo.

   Para especificar la etiqueta exacta a la que se deberá aplicar el estilo CSS, selecciónela con el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. También puede cambiar la selección de etiquetas con el menú Aplicar a de la paleta de estilos CSS.

   Si selecciona un rango de texto dentro de un párrafo, el estilo CSS sólo afectará al rango seleccionado.

3 Haga clic en el nombre de un estilo de la paleta de estilos CSS.

También puede aplicar un estilo CSS siguiendo este procedimiento: elija un nombre de estilo en el submenú Texto > Estilos CSS o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) y elija el nombre de estilo en el submenú Estilos CSS del menú contextual. La etiqueta de la selección actual aparecerá al lado del comando Estilo personalizado.

Estilos en conflicto

Cuando se aplican dos o más estilos CSS al mismo texto, éstos pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos. Los exploradores aplican atributos de estilo de acuerdo con las reglas siguientes:

- Si se aplican dos estilos al mismo texto, el explorador muestra todos los atributos de ambos estilos a menos que entren en conflicto. Por ejemplo, un estilo puede especificar azul como color de texto y el otro estilo puede especificar rojo.
- Si los atributos de dos estilos aplicados al mismo texto entran en conflicto, el explorador mostrará el atributo del estilo más interno (el más próximo al texto).
- Si hay un conflicto directo, los atributos de estilos CSS (estilos aplicados con el atributo CLASS) prevalecerán sobre los atributos correspondientes a estilos de etiquetas HTML.

En el ejemplo siguiente, el estilo definido para H1 podría especificar la fuente, el tamaño y el color de todos los párrafos H1, pero el estilo CSS personalizado .Blue aplicado a este párrafo prevalece sobre la configuración de color del estilo H1. El segundo estilo CSS personalizado .Red prevalece sobre .Blue porque se encuentra dentro del estilo .Blue.

```
<H1><SPAN CLASS="Blue">Este párrafo está controlado por el estilo personalizado .Blue y
el estilo de la etiqueta HTML H1.
<SPAN CLASS="Red">, excepto esta frase, que está controlada por el estilo .Red.
</SPAN>
Ahora volvemos al estilo .Blue.</SPAN></H1>
```

Usar la paleta de estilos CSS

Utilice la paleta de estilos CSS para aplicar estilos CSS personalizados a la selección actual. La paleta de estilos CSS sólo muestra estilos CSS personalizados (clase); los estilos de las etiquetas HTML redefinidas y del selector CSS no aparecen en la paleta de estilos CSS porque se aplican automáticamente a cualquier texto controlado por la etiqueta o el selector especificados. Si lo único que quiere es cortar y pegar estilos reutilizables, pero que no se puedan actualizar ni personalizar, utilice la paleta de estilos HTML.

Elija Ventana > Estilos CSS para mostrar la paleta de estilos CSS.

Aplicar a Muestra la etiqueta de la selección actual. Si desea seleccionar otra etiqueta, elíjala en el menú.

Abrir hoja de estilos Abre el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos. Edite los estilos en el documento actual o en una hoja de estilos externa.

Consulte también “Aplicar formato al texto con hojas de estilos CSS”, en la página 188.

Nota: Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en la paleta de estilos CSS para abrir un menú contextual que incluye los comandos Nuevo, Editar, Duplicar, Borrar y Aplicar.

Configurar las preferencias de formato de hojas de estilos

Las preferencias de formato de hoja de estilos CSS controlan la forma en que Dreamweaver escribe el código que define los estilos CSS. Los estilos CSS se pueden escribir en una forma abreviada que resulta más fácil para algunos usuarios. Algunas versiones antiguas de los exploradores no interpretan correctamente la forma abreviada. A menos que desee que Dreamweaver escriba los estilos en forma abreviada, no hay ninguna razón para cambiar las preferencias de formato de las hojas de estilos CSS.

Elija Edición > Preferencias y seleccione Estilos CSS para mostrar las preferencias de Formato Hoja Estilos CSS. Consulte también “Aplicar formato al texto con hojas de estilos CSS”, en la página 188.

Al crear estilos Forma abreviada para Determina qué atributos de estilos CSS escribe Dreamweaver en forma abreviada.

Al editar estilos CSS Usar forma abreviada Controla si Dreamweaver reescribe los estilos existentes en forma abreviada. Elija Si la utiliza el original para que Dreamweaver deje todos los estilos tal como están. Elija Según configuración anterior para que Dreamweaver reescriba los estilos en forma abreviada de acuerdo con los atributos especificados en las casillas de verificación de Forma abreviada para.

Convertir estilos CSS a formato HTML

Si ha utilizado estilos CSS para especificar opciones de formato de texto (como familia, tamaño, color y decoración de fuentes) y, posteriormente, decide que desea que las opciones de formato se puedan ver en un explorador 3.0, puede utilizar el comando Archivo > Convertir > Compatible con explorador 3.0 para convertir toda la información posible de estilos a etiquetas HTML.

Para convertir un archivo que utiliza estilos CSS en un archivo compatible con exploradores 3.0:

1 Elija Archivo > Convertir > Compatible con explorador 3.0.

2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione Estilos CSS a formato HTML.

Si elige la opción Tablas a capas, Dreamweaver reemplazará todas las capas por una sola tabla que conservará la posición original.

Los estilos CSS se sustituyen, si es posible, por etiquetas HTML como B y FONT. Todo el formato CSS que no se pueda convertir a HTML será eliminado. Consulte "Tabla de conversión de CSS a formato HTML", en la página 196 para obtener información sobre los estilos que se convierten y los que se eliminan.

3 Haga clic en Aceptar. Dreamweaver abrirá el archivo convertido en una ventana nueva y sin título.

Nota: Es imprescindible realizar este procedimiento de conversión cada vez que cambia el archivo original para actualizar el archivo compatible con exploradores 3.0. Por este motivo, recomendamos no llevar a cabo la operación hasta estar completamente satisfecho con el archivo original.

Tabla de conversión de CSS a formato HTML

Los atributos CSS que figuran en la tabla siguiente se convierten a formato HTML con el comando Archivo > Convertir > Compatible con explorador 3.0. (Consulte “Convertir estilos CSS a formato HTML”, en la página 195.) Los atributos que no figuran en ella se eliminan.

Atributo CSS	Convertido a
color	FONT COLOR
font-family	FONT FACE
font-size	FONT SIZE="[1-7]"
font-style: oblique	I
font-style: italic	I
font-weight	B
list-style-type: square	UL TYPE="square"
list-style-type: circle	UL TYPE="circle"
list-style-type: disc	UL TYPE="disc"
list-style-type: upper-roman	OL TYPE="I"
list-style-type: lower-roman	OL TYPE="i"
list-style-type: upper-alpha	OL TYPE="A"
list-style-type: lower-alpha	OL TYPE="a"
list-style	UL u OL con TYPE, según el caso
text-align	P ALIGN o DIV ALIGN, según el caso
text-decoration: underline	U
text-decoration: line-through	STRIKE

Comprobar la ortografía

Utilice el comando Ortografía del menú Texto para comprobar la ortografía del documento actual. El comando Ortografía no tiene en cuenta las etiquetas HTML ni los valores de atributo.

De forma predeterminada, el corrector ortográfico utiliza el diccionario de inglés de Estados Unidos. Para cambiar de diccionario, elija Edición > Preferencias > General y seleccione otro diccionario en el menú. Se pueden descargar diccionarios de otros idiomas desde el Centro de Servicio técnico de Dreamweaver.

Cuadro de diálogo Ortografía

Utilice las siguientes opciones del cuadro de diálogo Ortografía para comprobar la ortografía del documento: Para mostrar el cuadro de diálogo, elija Texto > Ortografía.

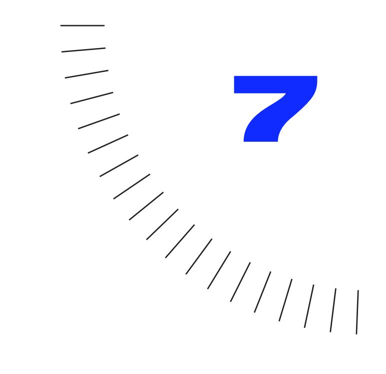
Agregar a personal Incorpora la palabra no reconocida al diccionario personal. Para borrar palabras del diccionario personal, edite el archivo Personal.dat en un editor de texto.

Omitir Ignora esta aparición de la palabra no reconocida.

Omitir todas Ignora todas las apariciones de la palabra no reconocida.

Cambiar Sustituye esta aparición de la palabra no reconocida por el texto que usted escriba en el cuadro Cambiar por o por la selección de la lista Sugerencias.

Cambiar todas Reemplaza todas las apariciones de la palabra no reconocida.



CAPÍTULO 7
Insertar imágenes

Dreamweaver, como la mayoría de los exploradores, puede mostrar imágenes JPEG y GIF. Dreamweaver, Microsoft Internet Explorer 4.0 o posteriores y Netscape Navigator 4.04 o posteriores también admiten imágenes PNG.

En general, JPEG es el mejor formato para imágenes fotográficas o de tonos continuos, mientras que GIF es el preferido para imágenes de tonos no continuos o con grandes áreas de colores lisos. El formato PNG es un sustituto de GIF, sin patente, que incluye soporte para color indexado, escala de grises e imágenes en color verdadero. También proporciona soporte de canal alfa para transparencias. PNG es el formato de archivo nativo de Macromedia Fireworks.

Para utilizar una imagen como fondo de la página, especifíquela como propiedad de la página. Consulte “Definir una imagen de fondo o un color de página”, en la página 96. Para solapar imágenes, insértelas en capas. Consulte “Usar capas”, en la página 235.

Insertar una imagen

Al insertar una imagen en un documento de Dreamweaver, Dreamweaver genera automáticamente una referencia al archivo en el código HTML. Para asegurarse de que esta referencia sea correcta, el archivo de imagen debe estar dentro del sitio actual. Si no lo está, Dreamweaver le preguntará si desea copiar el archivo a una carpeta del sitio actual.

Para insertar una imagen:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca la imagen dentro de la ventana de documento y, a continuación, elija Insertar > Imagen o haga clic en el botón Insertar imagen del panel Común en la paleta de objetos.
- Arrastre el botón Insertar imagen desde la paleta de objetos hasta la posición deseada de la ventana de documento.
- Arrastre una imagen desde el escritorio hasta la posición deseada de la ventana de documento; a continuación siga con el paso 3.

2 En el cuadro de diálogo en el que aparezca, haga clic en Examinar (Windows) o Seleccionar (Macintosh) para elegir un archivo, o bien escriba la ruta de acceso al archivo de imagen.

Si está trabajando en un documento que no está guardado, Dreamweaver genera una referencia de archivo:// al archivo de imagen. Al guardar el documento en cualquier lugar del sitio, Dreamweaver convierte la referencia en una ruta relativa al documento.

3 Defina las propiedades de la imagen en el inspector de propiedades.

Configurar propiedades de imagen

Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione una imagen en la ventana de documento.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el ángulo inferior derecho, para ver todas las propiedades.

Nombre Permite asignar nombre a una imagen para poder hacer referencia a ella con un lenguaje de secuencia de comandos como JavaScript o VBScript.

An y Al Reserva espacio para una imagen en una página al cargarla en un explorador. Dreamweaver rellena automáticamente estos campos con el tamaño original de la imagen. Los valores predeterminados y sin etiqueta son píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros) y cm (centímetros) o combinaciones de estas, como 2in+5mm; Dreamweaver convierte los valores a píxeles en el código fuente HTML.

Si selecciona valores de An y Al que no se corresponden con la anchura y la altura reales de la imagen, la imagen podría no mostrarse correctamente en un explorador. (Para restablecer los valores originales, haga clic en las etiquetas de campo.) Puede cambiar estos valores para establecer la escala del tamaño de visualización de esta imagen, aunque no por ello se reduce el tiempo de descarga, ya que el explorador descarga todos los datos de la imagen antes de asignarle una escala. Si desea reducir el tiempo de descarga y garantizar que todas las veces que aparezca una imagen tenga el mismo tamaño, utilice una aplicación de edición de imágenes.

Orig Especifica el archivo de origen para la imagen. Haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo de origen o escriba la ruta correspondiente. Para obtener información sobre la introducción de rutas, consulte “Rutas absolutas”, en la página 110.

Vincular Especifica un hipervínculo para la imagen. Arrastre el icono de señalización hasta un archivo de la ventana Sitio, haga clic en el icono de carpeta para buscar y seleccionar un documento del sitio o escriba el URL.

Alinear Alinea una imagen y texto en la misma línea. Consulte “Alinear elementos”, en la página 203.

Alt Especifica el texto alternativo que aparece en lugar de la imagen en los exploradores que sólo admiten texto o en aquéllos configurados para descargar las imágenes manualmente. Para usuarios con deficiencias visuales que usan sintetizadores de voz con exploradores que sólo admiten texto, el texto se expresa en voz alta. En algunos exploradores, este texto también aparece cuando el cursor se sitúa sobre la imagen.

Espacio V y Espacio H Agregan espacio, en píxeles, en la parte superior e inferior o a izquierda y derecha de la imagen.

Destino Especifica el marco o la ventana donde se cargará la página vinculada. (Esta opción no está disponible cuando no hay ningún vínculo en la imagen.) En la lista figuran los nombres de todos los marcos del documento actual. Si el marco especificado no existe cuando se abre el documento en un explorador, la página vinculada se cargará en una ventana nueva con el nombre que usted haya especificado. Desde el momento que exista la ventana, podrá enviar otros archivos a ese destino. También puede seleccionar estos nombres de destino reservados:

- _blank Carga el archivo vinculado en una ventana de explorador nueva y sin nombre.
- _parent Carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del explorador.
- _self Carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino está implícito, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- _top Carga el archivo vinculado en la ventana completa del explorador, quitando así todos los marcos.

Orig base Especifica la imagen que debe cargarse antes que la imagen principal. Numerosos diseñadores utilizan una versión de 2 bits (blanco y negro) de la imagen principal, ya que se carga rápidamente y ofrece a los visitantes una idea de aquello que están esperando. Sin embargo, puede utilizar cualquier imagen con las mismas dimensiones que la principal.

Borde Establece la anchura en píxeles del borde del vínculo alrededor de la imagen. Introduzca 0 para especificar sin bordes.

Mapa Permite crear mapas sensibles del lado del cliente. Consulte “Crear mapas sensibles”, en la página 210.

Actualizar Restablece los valores de An y Al para devolver el tamaño original a la imagen.

Editar Inicia el editor de imágenes que ha especificado en las preferencias de editores externos y abre la imagen seleccionada. Cuando guarde el archivo de imagen y vuelva a Dreamweaver, el programa actualizará la ventana de documento con la imagen editada. Consulte “Usar un editor de imágenes externo”, en la página 205.

Alinear elementos

Las siguientes opciones de alineación aparecen en el menú desplegable Alineación del inspector de propiedades y pueden asociarse a determinados elementos, como imágenes o plug-ins. También puede utilizar los botones de alineación (izquierda, derecha y centro) para colocar los elementos seleccionados.

Predeterminado por el explorador Suele especificar una alineación con la línea de base. (El valor predeterminado puede variar en función del explorador.)

Línea de base e Inferior Alinean la línea de base del texto con la parte inferior del objeto seleccionado.

Inferior absoluta Alinea la parte inferior absoluta del texto, incluidos los trazos bajos (como en la letra *g*) con la parte inferior del objeto seleccionado.

Superior Alinea la parte superior del carácter más alto de la línea de texto con la parte superior del objeto seleccionado.

Texto superior Alinea el carácter más alto de la línea de texto con la parte superior del objeto seleccionado.

Medio Alinea la línea de base del texto con el punto medio del objeto.

Medio absoluta Alinea el punto medio del objeto seleccionado con el punto medio del texto.

Izquierda Sitúa el objeto seleccionado en el margen izquierdo, ajustando a la derecha el texto que está a su alrededor. Si el texto alineado a la izquierda está en la línea delante del objeto, suele pasar a otra línea los objetos alineados a la izquierda.

Derecha Sitúa el objeto en el margen derecho, ajustando a la izquierda el texto que está a su alrededor. Si el texto alineado a la derecha precede al objeto en la línea, los objetos alineados a la derecha suelen pasar a una nueva línea.

Cambiar el tamaño de imágenes y otros elementos

Puede cambiar visualmente el tamaño de elementos tales como imágenes, plug-ins, películas Shockwave o Flash, applets y controles de ActiveX en la ventana de documento de Dreamweaver. El cambio visual del tamaño ayuda a determinar cómo afecta al diseño un elemento con distintas dimensiones.

Al cambiar de tamaño se restablecen los atributos WIDTH y HEIGHT del elemento. Los campos An y Al del inspector de propiedades muestran la anchura y la altura actuales del elemento conforme cambia su tamaño. El tamaño del archivo del elemento no cambia.

Las películas Flash y otros elementos basados en vectores son totalmente escalables y no pierden calidad al cambiar de tamaño.

Los elementos de mapas de bits, como las imágenes GIF, JPEG y PNG pueden convertirse a píxeles o distorsionarse si restablece sus atributos WIDTH y HEIGHT. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras cambia el tamaño de un mapa de bits para mantener la relación de aspecto. No obstante, es recomendable cambiar el tamaño de estos elementos visualmente en Dreamweaver sólo para determinar el diseño. Una vez determinado el tamaño idóneo de la imagen, edite el archivo en una aplicación de edición de imágenes. La edición de la imagen también puede reducir su tamaño de archivo y, por consiguiente, su tiempo de transferencia.

Para cambiar el tamaño de un elemento:

1 Seleccione el elemento (por ejemplo, una imagen o una película Shockwave) en la ventana de documento.

   Aparecen manejadores de cambio de tamaño en los lados inferior y derecho del elemento y en la esquina inferior derecha. Si no aparecen los manejadores de cambio de tamaño, haga clic fuera del elemento cuyo tamaño desea cambiar y vuelva a seleccionarlo o haga clic en <img> en el selector de etiquetas para seleccionar el elemento.

2 Cambie el tamaño del elemento mediante la realización de una de las siguientes operaciones:

- Para ajustar la anchura del elemento, arrastre el manejador de selección del lateral derecho.
- Arrastre el manejador de selección de la parte inferior para ajustar la altura del elemento.
- Arrastre el manejador de selección de la esquina para ajustar al mismo tiempo la anchura y la altura del elemento.
- Arrastre el manejador de selección de la esquina mientras pulsa la tecla Mayús para conservar la relación de aspecto (su relación anchura/altura) al ajustar sus dimensiones.

Se puede cambiar visualmente el tamaño de los elementos hasta un mínimo de 6 por 6 píxeles. Para ajustar la anchura y la altura de un elemento con un tamaño menor (por ejemplo, 1 píxel por 1 píxel), utilice el inspector de propiedades para introducir un valor numérico.

Para restablecer las dimensiones originales de un elemento al que ha cambiado de tamaño, haga clic en las etiquetas An y Al del inspector de propiedades.

Usar un editor de imágenes externo

Puede abrir un editor de imágenes externo con la imagen seleccionada directamente desde Dreamweaver. Al volver a Dreamweaver después de guardar el archivo de imagen, los cambios realizados en la imagen estarán visibles en la ventana de documento.

Puede utilizar Macromedia Fireworks como editor de imágenes externo. Fireworks 3 utiliza Design Notes para determinar el lugar en que se encuentra el archivo PNG original en el disco duro local, o bien le pedirá que lo localice.

Fireworks 2 no utiliza Design Notes, pero le solicita que localice el archivo PNG original. Fireworks 1 busca automáticamente un archivo PNG con el mismo nombre en la carpeta que contiene el archivo seleccionado. Por ejemplo, si selecciona una imagen cuyo archivo de origen es imágenes/miFoto.gif e imágenes/ también contiene un archivo llamado miFoto.png, Fireworks abrirá el archivo PNG. Como formato de archivo nativo de Fireworks, PNG conserva toda la información original de capas, vectores, colores y efectos, al tiempo que todos los elementos se pueden editar completamente en cualquier momento. Los archivos se deben guardar con la extensión .png para que Dreamweaver pueda reconocerlos como tales.

Si elige otra aplicación de edición de imágenes como editor externo y la inicia desde Dreamweaver, la aplicación abrirá la imagen seleccionada (por ejemplo, imágenes/miFoto.gif). Si lo prefiere, puede abrir manualmente el archivo original desde el que se generó el GIF (por ejemplo, miFoto.psd podría ser el archivo original de Photoshop), realizar los cambios y volver a generar la imagen GIF. Dreamweaver actualizará la imagen en la ventana de documento cuando vuelva al programa.

Para iniciar el editor de imágenes externo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen que desea editar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen que desea editar y elija Editar en el menú contextual.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en la imagen que desea editar y elija un editor externo del menú contextual.
- Seleccione la imagen que desea editar y haga clic en Editar imagen en el inspector de propiedades.
- Haga doble clic en el archivo de imagen en la ventana Sitio para iniciar el editor de imágenes externo principal. Si no ha especificado ningún editor de imágenes, Dreamweaver iniciará el editor predeterminado para el tipo de archivo en cuestión.

Nota: Al abrir una imagen desde la ventana Sitio, las funciones de integración de Fireworks descritas más arriba no surten efecto; Fireworks no abrirá el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración de Fireworks, abra las imágenes desde dentro de la ventana de documento.

Configurar preferencias del editor de imágenes externo

Puede establecer preferencias para que Dreamweaver inicie automáticamente distintas aplicaciones para editar diferentes tipos de imágenes. Por ejemplo, puede indicar a Dreamweaver que inicie Fireworks para editar archivos GIF.

Para configurar un editor de imágenes externo para un tipo de archivo específico:

1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Editores externos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) situado encima de la lista de extensiones.

3 Escriba la extensión de nombre de archivo correspondiente al tipo de imagen que desea editar (por ejemplo, .gif) o seleccione una de las extensiones enumeradas.

4 Haga clic en el botón de signo más (+) situado encima de la lista de editores.

5 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija la aplicación que desea utilizar para editar este tipo de imagen.

6 Haga clic en Convertir en principal si desea que este editor sea el editor principal para este tipo de imágenes.

   Dreamweaver utilizará automáticamente el editor principal cuando decida editar una imagen de este tipo. Puede elegir otros editores enumerados en el menú contextual de la imagen en la ventana de documento.

Para cambiar una preferencia existente:

1 En las preferencias de editores externos, haga clic en la extensión de archivo para la que desea cambiar el editor.

2 Utilice los botones de signo más (+) o menos (–) situados encima de la lista de editores para agregar o eliminar un editor.

Para obtener más información sobre las demás opciones de preferencias de Editores externos, consulte “Iniciar un editor de medios externo”, en la página 282.

Optimizar una imagen en Fireworks

Si dispone de Fireworks 2 o Fireworks 3, puede utilizar el comando Optimizar imagen en Fireworks para optimizar rápidamente las imágenes para la Web.

Para utilizar el comando Optimizar imagen en Fireworks:

1 Seleccione una imagen de un documento de Dreamweaver y elija Comandos > Optimizar imagen en Fireworks.

2 Si la imagen seleccionada es un archivo GIF o JPEG, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le preguntará si desea utilizar un documento de Fireworks existente como origen de la imagen seleccionada.

- Haga clic en Sí para abrir el archivo PNG original si creó la imagen en Fireworks.
- Haga clic en No si no creó la imagen en Fireworks y continúe con el paso 4.

3 En el cuadro de diálogo de selección de archivo, desplácese hasta la carpeta que contiene el archivo PNG original de Fireworks, selecciónelo y haga clic en Aceptar.

4 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, ajuste el valor de la izquierda para cambiar la calidad y el suavizado de un archivo JPEG o la paleta y el número de colores de un archivo GIF, o bien para cambiar de un formato de archivo a otro.

Para obtener más información sobre las opciones de este cuadro de diálogo, consulte el *Usando Fireworks*.

5 El resultado de los ajustes realizados aparece en el panel de Vista previa situado a la derecha; el tamaño del archivo y el tiempo de transferencia estimado para la imagen se indican en la parte superior del panel de Vista previa. Cuando esté satisfecho con la apariencia y el tamaño del archivo de imagen, haga clic en Actualizar.

Si ha cambiado el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver le pedirá que actualice las referencias a la imagen. Por ejemplo, si ha cambiado el formato de una imagen denominada mi_imagen de GIF a JPEG, al hacer clic en Aceptar cuando aparezca este mensaje, todas las referencias a mi_imagen.gif existentes en el sitio cambiarán a mi_imagen.jpg.

Crear una imagen de sustitución

Una imagen de sustitución es una imagen que cambia cuando el cursor pasa sobre ella. Una imagen de sustitución consta en realidad de dos imágenes: la imagen principal (la que aparece al cargarse inicialmente la página) y la imagen de sustitución (la que aparece al pasar el cursor sobre la imagen principal). Al crear una imagen de sustitución, ambas imágenes deben tener el mismo tamaño; si las imágenes tienen tamaños distintos, Dreamweaver cambiará automáticamente el tamaño de la segunda imagen para que se ajuste a las propiedades de la primera imagen.

Para obtener información sobre cómo cambiar una imagen en respuesta a distintos eventos (por ejemplo, un clic del ratón) o sobre cómo cambiar una imagen distinta a la que está siendo sustituida, consulte “Intercambiar imagen”, en la página 329.

Para crear una imagen de sustitución:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea que aparezca la imagen de sustitución.

2 Introduzca la imagen de sustitución mediante uno de estos métodos:

- Elija Ventana > Objetos para abrir la paleta de objetos y haga clic en el botón>Sustitución.
- Elija Insertar > Imagen de sustitución.

3 En el cuadro de diálogo que aparece, introduzca la información siguiente:

- Localice y seleccione una imagen, o bien escriba la ruta de acceso y el nombre del archivo de imagen original en el campo Imagen original.
- Localice y seleccione una imagen de sustitución, o bien escriba la ruta de acceso y el nombre del archivo de imagen de sustitución en el campo Imagen de sustitución.
- Para crear un vínculo, localice y seleccione un archivo, o bien sustituya la almohadilla (#) del campo Vínculo por una ruta de acceso y un nombre de archivo.
- Para hacer que Dreamweaver cargue previamente las imágenes en la caché del explorador, seleccione la opción Carga previa de imágenes.

4 Haga clic en Aceptar.

Para comprobar una imagen de sustitución:

1 Elija Archivo > Vista previa en el explorador.

2 En el explorador, desplace el cursor sobre la imagen principal. Deberá verse la imagen de sustitución.

También puede crear una barra de exploración utilizando el comando Insertar > barra de exploración. Consulte “Insertar una barra de exploración”, en la página 125.

Trabajar con archivos HTML de Fireworks

Dreamweaver facilita el pegado o la importación de código fuente HTML creado en Fireworks 3 en documentos de Dreamweaver. Si dispone de Fireworks, podrá copiar código HTML directamente al portapapeles en Fireworks y pegarlo en un documento de Dreamweaver. Si ha recibido de otro diseñador archivos HTML de Fireworks, puede utilizar el objeto Insertar HTML de Fireworks para importar el código HTML.

Nota: También puede importar código fuente HTML creado en Fireworks 2 en un documento de Dreamweaver. No obstante, si el documento contiene comportamientos Rollover simple o Grupo de intercambio, Dreamweaver no los reconocerá y generará un error.

Pegar HTML de Fireworks

Si utiliza Fireworks y Dreamweaver de forma simultánea al crear documentos, la forma más fácil de insertar HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver es copiándolo en el portapapeles.

Para pegar HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

1 Guarde el documento de Dreamweaver en un sitio definido.

2 En Fireworks, elija Archivo > Exportar.

3 En la parte inferior del cuadro de diálogo Exportar, seleccione Dreamweaver 3 del menú emergente Estilo y Copiar del menú emergente Ubicación.

4 En la parte superior del cuadro de diálogo Exportar, desplácese hasta una ubicación dentro de la carpeta raíz local del sitio de Dreamweaver y haga clic en Guardar para guardar el archivo de imagen.

5 En Dreamweaver, sitúe el punto de inserción en la ventana de documento y elija Edición > Pegar.

   La imagen y el código HTML (y JavaScript, en caso de existir) asociado a ella se agrega a la ventana de documento de Dreamweaver en los lugares adecuados. La imagen aparece en la ventana de documento; para ver el código fuente agregado, elija Ventana > Fuente HTML.

Insertar HTML de Fireworks

Si tiene archivos de imágenes y archivos HTML creados en Fireworks 2 o 3, podrá importar la imagen y su código fuente HTML asociado con el objeto Insertar HTML de Fireworks.

Para insertar HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

1 Guarde el documento de Dreamweaver en un sitio definido.

2 Coloque el punto de inserción en la ventana de documento y lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el botón Insertar HTML de Fireworks en la paleta de objetos.
- Elija Insertar > Medio > HTML de Fireworks.

3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, haga clic en Examinar para localizar y seleccionar el archivo HTML de Fireworks.

Seleccione la opción Eliminar el archivo tras la inserción para mover el archivo HTML a la Papelera de reciclaje (Windows) o a la Papelera (Macintosh) cuando termine la operación.

Nota: Si el archivo HTML está en una unidad de red, se borrará de forma irreversible y no se moverá a la Papelera de reciclaje o Papelera.

4 Haga clic en Aceptar.

La imagen y el código HTML (y JavaScript, en caso de existir) asociado a ella se agrega a la ventana de documento de Dreamweaver en los lugares adecuados. La imagen aparece en la ventana de documento; para ver el código fuente agregado, elija Ventana > Fuente HTML.

Crear mapas sensibles

Un mapa de imagen es una imagen que ha sido dividida en regiones o “zonas interactivas”; cuando se hace clic en la “zona interactiva”, aparece una página Web. Utilice el inspector de imágenes para crear y editar gráficamente mapas sensibles del lado del cliente.

Los mapas sensibles del lado del cliente almacenan la información de hipervínculo en el documento HTML, no en un archivo de mapa separado, como hacen los mapas sensibles del lado del servidor. Cuando el usuario hace clic en una zona interactiva de la imagen, el URL asociado se envía directamente al servidor. Esto hace que los mapas sensibles del lado del cliente sean más rápidos que los mapas del lado del servidor, pues el servidor no necesita interpretar dónde ha hecho clic el usuario. Los mapas sensibles del lado del cliente son compatibles con Netscape Navigator 2.0 o posterior, NCSA Mosaic 2.1 y 3.0 y todas las versiones de Microsoft Internet Explorer.

Dreamweaver no modifica las referencias a mapas sensibles del lado del servidor en documentos existentes. Puede utilizar mapas sensibles del lado del cliente y del servidor en el mismo documento. Tenga en cuenta que los exploradores que admiten ambos tipos de mapas sensibles dan prioridad a los mapas sensibles del lado del cliente. Para incluir un mapa de imagen del lado del servidor en un documento, deberá escribir el código HTML correspondiente.

Para crear un mapa de imagen del lado del cliente:

1 Seleccione la imagen.

2 Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el ángulo inferior derecho del inspector de propiedades, para ver todas las propiedades.

3 Escriba el nombre del mapa en el campo Mapa.

Nota: Si utiliza múltiples mapas de imágenes en el mismo documento, asegúrese de que asigna un nombre exclusivo a cada mapa.

4 Para definir las áreas de mapas sensibles, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la herramienta circular y arrastre el cursor sobre la imagen para crear una zona interactiva circular.
- Seleccione la herramienta de rectángulo y arrastre el cursor sobre la imagen para crear una zona interactiva rectangular.
- Seleccione la herramienta poligonal y defina una zona interactiva con forma irregular haciendo clic una vez por cada esquina. Haga clic en la herramienta de flecha para cerrar la forma.

  Cuando se selecciona la zona interactiva, aparece el inspector de zonas interactivas bajo el inspector de propiedades. Para obtener más información sobre el inspector de zonas interactivas, consulte “Configurar propiedades de zonas interactivas”, en la página 212.

5 En el inspector de zonas activas, haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo que debe abrirse cuando se haga clic en la zona interactiva, o bien escriba el nombre del archivo en el campo Vínculo.

6 Para hacer que el documento vinculado aparezca en un lugar que no sea la ventana o el marco actuales, introduzca un nombre de ventana en el cuadro Destino y elija un nombre de marco en el menú.

  Consulte “Crear vínculos”, en la página 114.

7 En el cuadro Alt, escriba texto alternativo que se mostrará en la zona interactiva en los exploradores de sólo texto.

  Algunos exploradores muestran este texto como una descripción de herramienta cuando el usuario detiene el ratón sobre la zona interactiva.

8 Repita los pasos 4 a 7 para definir otras zonas interactivas en el mapa de imagen.

Para seleccionar múltiples zonas interactivas en un mapa de imagen:

Con la imagen seleccionada, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic en las otras zonas interactivas que desea seleccionar.
- Pulse Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh).

Cuando copie una imagen de un documento a otro, las zonas interactivas asociadas a dicha imagen también se copiarán.

Puede utilizar las teclas de flecha o el ratón para mover una o varias zonas interactivas a la vez. También puede elegir Modificar > Capas y zonas interactivas para alinear las zonas interactivas, traerlas al frente o enviarlas al fondo o hacer que tengan la misma altura y anchura. Si hay dos zonas interactivas solapadas, la primera zona interactiva será la dominante.

Configurar propiedades de zonas interactivas

Las propiedades enumeradas a continuación aparecen en el inspector de propiedades cuando se selecciona una zona interactiva.

Mapa Especifica el nombre del mapa de imagen. Asigne un nombre exclusivo a cada mapa de imagen contenido en un documento.

Vínculo Especifica el archivo o URL que debe mostrarse cuando el usuario hace clic en la zona interactiva. Si utiliza un archivo, introduzca una ruta relativa al documento. (Los nombres de archivos que comienzan por archivo:// no son relativos).

Destino Especifica el marco o la ventana donde se cargará la página vinculada. La opción Destino no se encontrará disponible hasta que la zona interactiva seleccionada contenga un vínculo.

En la lista figuran los nombres de todos los marcos del documento actual. Si el marco especificado no existe cuando se abre el documento actual en un explorador, la página vinculada se carga en una ventana nueva con el nombre que usted haya especificado. También puede seleccionar estos nombres de destino reservados:

- _blank Carga el archivo vinculado en una ventana de explorador nueva y sin nombre.
- _parent Carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del explorador.
- _self Carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino está implícito, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- _top Carga el archivo vinculado en la ventana completa del explorador, quitando así todos los marcos.

Alt Especifica el texto alternativo que aparece en lugar de la imagen en los exploradores que sólo admiten texto o en aquéllos configurados para descargar las imágenes manualmente.

Aplicar comportamientos a imágenes

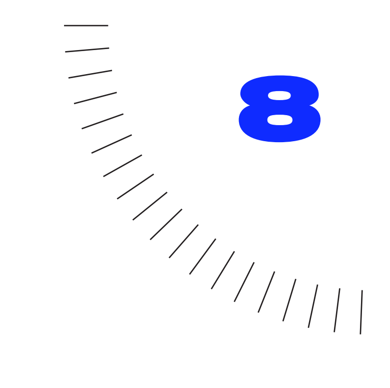
Puede aplicar cualquier comportamiento disponible a una imagen o zona interactiva de imagen. Al aplicar un comportamiento a una zona interactiva, Dreamweaver inserta el código fuente HTML en la etiqueta AREA. Existen tres comportamientos que están específicamente pensados para las imágenes: Carga previa de imágenes, Intercambiar imagen y Restaurar imagen intercambiada.

Carga previa de imágenes Carga imágenes que no aparecen en la página de inmediato (como aquéllas que se intercambiarán por líneas de tiempo, comportamientos, capas o secuencias de comandos en JavaScript) en la memoria caché del explorador. Esto contribuye a evitar los retrasos debidos a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes. Consulte "Carga previa de imágenes", en la página 321.

Intercambiar imagen Intercambia una imagen por otra cambiando el atributo SRC de la etiqueta IMG. Use esta acción para crear sustituciones de botones y otros efectos de imágenes (incluido el intercambio de varias imágenes a la vez). Consulte "Intercambiar imagen", en la página 329.

Restaurar imagen intercambiada Restaura el último conjunto de imágenes intercambiadas a sus archivos de origen anteriores. Esta acción se agrega automáticamente siempre que se adjunta la acción Intercambiar imagen a un objeto de forma predeterminada; nunca debería ser necesario seleccionarla manualmente. Consulte "Restaurar imagen intercambiada", en la página 330.

También puede utilizar los comportamientos para crear sistemas de exploración más sofisticados, como una barra de exploración o un menú de salto. Consulte "Crear barras de exploración", en la página 124 y "Crear menús de salto", en la página 122.



CAPÍTULO 8
Crear tablas

Las tablas son una herramienta de diseño Web extremadamente potente para presentar datos e imágenes en páginas HTML. Las tablas proporcionan a los diseñadores Web formas de agregar estructura vertical y horizontal a una página.

Las tablas constan de tres componentes básicos:

- filas (espacio horizontal)
- columnas (espacio vertical)
- celdas (los contenedores que se originan en las intersecciones de las filas y las columnas).

Utilice las tablas para presentar datos tabulares, diseñar columnas en una página o disponer texto o gráficos en una página Web. Una vez creada una tabla, podrá modificar fácilmente tanto la apariencia como la estructura de las tablas HTML. Puede agregar contenido; agregar, eliminar, dividir y combinar filas y columnas; modificar las propiedades de tabla, de filas o de celdas para agregar color y alineaciones; así como copiar y pegar celdas.

Para aprovechar ideas de diseño más avanzadas, puede introducir una tabla dentro de otra, lo que proporciona mayor flexibilidad aún a su diseño.

Con Dreamweaver, puede convertir fácilmente un diseño de tabla en un diseño de capas y viceversa. Tanto las tablas como las capas permiten controlar la ubicación de los elementos de la página, aunque las capas no son compatibles con los exploradores 3.0 y anteriores. Si el proceso de diseño requiere una rápida reubicación del contenido, puede utilizar capas para diseñar una página y, a continuación, convertir las capas en una tabla para que se vean en exploradores más antiguos. Consulte “Usar capas para diseñar tablas”, en la página 250.

Insertar una tabla

Utilice la paleta de objetos o el menú Insertar para crear una tabla.

Para insertar una tabla:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en el lugar de la ventana de documento en el que desea que aparezca la tabla y haga clic en el botón Tabla del panel Común, en la paleta de objetos, o elija Insertar > Tabla.
- Arrastre el botón Tabla desde la paleta de objetos hasta la posición deseada de la página.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar tabla.

2 Acepte los valores actuales de este cuadro de diálogo o escriba otros nuevos.

Nota: El cuadro de diálogo Insertar tabla mantiene los valores de la configuración más reciente introducida para una tabla.

- En el campo Filas, especifique el número de filas de la tabla.
- En el campo Columnas, especifique el número de columnas de la tabla.
- En el campo Relleno celda, especifica el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta.
- En el campo Espacio celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla.
- En el campo Ancho, especifique el ancho de la tabla como un número de píxeles o como porcentaje de la ventana del explorador.
- En el campo Borde, especifique la anchura en píxeles del borde de la tabla. Introduzca 0 si no desea que la tabla tenga borde.

3 Haga clic en Aceptar para crear la tabla.

Si desea insertar una tabla sin especificar previamente estas opciones, desactive la opción Mostrar diálogo al insertar objetos en las preferencias generales. Consulte "Definir preferencias", en la página 73.

Agregar contenido a una celda de una tabla

Puede agregar texto e imágenes a las celdas de una tabla. También puede definir las propiedades de una imagen que desea insertar en una tabla.

Para agregar texto a una tabla:

1 Haga clic en una celda en la que desee agregar texto y realice una de las operaciones siguientes:

- Escriba el texto en la tabla. Las celdas de la tabla aumentarán de tamaño automáticamente a medida que escriba.
- Pegue el texto copiado de otro documento. Utilice el comando Pegar como texto para conservar los marcadores de párrafos. Consulte “Agregar texto e insertar objetos”, en la página 88.

2 Pulse la tecla Tab para pasar a la celda siguiente o pulse Mayús+Tab para volver a la celda anterior. Si pulsa la tecla Tab en la última celda de una tabla se agregará otra fila a la tabla de manera automática.

También puede usar las teclas de flecha para moverse entre las celdas.

Para agregar una imagen a una tabla:

1 Haga clic en la celda en la que desea agregar la imagen.

2 Haga clic en el botón Insertar imagen del panel Común, en la paleta de objetos, o elija Insertar > Imagen.

3 En el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, seleccione un archivo de imagen.

Para obtener información sobre la configuración de las propiedades de imágenes, consulte “Configurar propiedades de imagen”, en la página 201.

Importar datos de una tabla

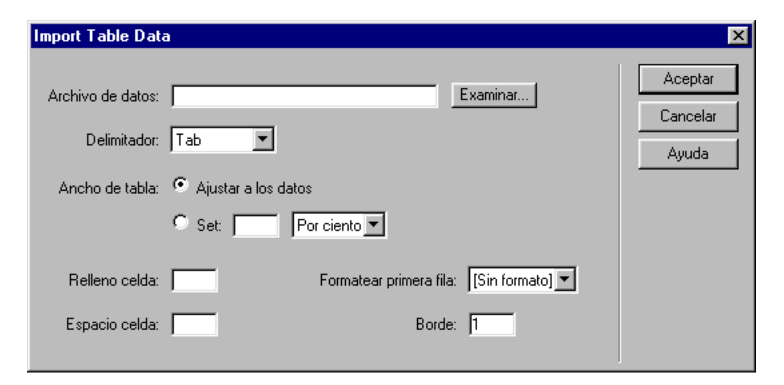
Los datos creados en otra aplicación (como Microsoft Excel) y guardados en un formato delimitado (separado por tabuladores, comas, dos puntos, puntos y comas u otros delimitadores) pueden importarse a Dreamweaver y volver a formatearse como tabla.

Para importar datos de una tabla:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Archivo > Importar > Importar datos de tabla.
- Elija Insertar > datos tabulares.

Aparecerá el cuadro de diálogo Importar datos de tabla o Insertar datos tabulares, en función de la opción elegida. A excepción de sus títulos, estos dos cuadros de diálogo son idénticos.



2 En el campo Archivo de datos, introduzca el nombre del archivo que desea importar.

3 Del menú desplegable Delimitador, seleccione el formato de delimitador que corresponda al formato del documento que va a importar.

Si selecciona Otro, aparecerá un campo a la derecha del menú desplegable. Introduzca el delimitador utilizado para separar los datos de la tabla.

Nota: Si no selecciona (o especifica) el delimitador utilizado cuando se guardó el archivo, el archivo no se importará correctamente y los datos de la tabla tendrán un formato incorrecto. No aparecerá ningún error ni ningún mensaje de advertencia para indicarle que existe un problema.

4 Para Ancho de tabla, seleccione una de las siguientes opciones:

- Seleccione Ajustar a los datos para crear una tabla que se ajuste al texto más largo de cada columna de la tabla.
- Seleccione Definir para especificar una anchura de tabla como porcentaje de la ventana del explorador o como un número de píxeles.

5 Seleccione las opciones de formato de la tabla:

- En el campo Relleno celda, especifica el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta.
- En el campo Espacio celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla.
- En el campo Formatear primera fila, seleccione una de las cuatro opciones de formato posibles: Sin formato, Negrita, Cursiva o Negrita cursiva.
- En el campo Borde, especifique la anchura en píxeles del borde de la tabla. Introduzca 0 si no desea que la tabla tenga borde.

6 Haga clic en Aceptar.

Seleccionar elementos de tabla

Con un solo movimiento puede seleccionar toda la tabla, una fila, una columna o un rango contiguo de celdas dentro de la tabla. Una vez seleccionadas la tabla o las celdas, puede realizar las siguientes operaciones:

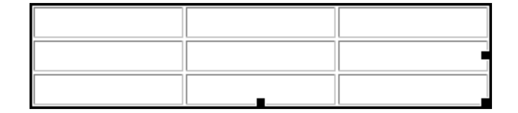
- Modificar la apariencia de las celdas seleccionadas o del texto que contienen. Consulte “Aplicar formato a tablas”, en la página 221.
- Copiar y pegar celdas contiguas. Consulte “Copiar y pegar celdas”, en la página 226.

También puede seleccionar múltiples celdas discontiguas de una tabla y modificar las propiedades de dichas celdas. No se pueden copiar ni pegar selecciones de celdas discontiguas.

Para seleccionar toda la tabla, lleve a cabo una de estas operaciones:

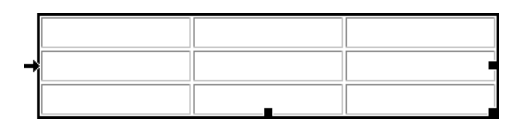
- Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla o en cualquier punto del borde derecho o inferior.
- Haga clic una vez en la tabla y elija Modificar > Tabla > Seleccionar tabla.
- Haga clic una vez en la tabla y elija Editar > Seleccionar todo.
- Sitúe el punto de inserción en cualquier lugar dentro de la tabla y seleccione la etiqueta <table> en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.

  Aparecerán manejadores de selección alrededor de la tabla cuando ésta esté seleccionada.



Para seleccionar filas o columnas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en el margen izquierdo de una fila o en la parte superior de una columna. Haga clic cuando aparezca la flecha de selección.



- Haga clic en una celda o arrastre en horizontal o en vertical para seleccionar varias filas o columnas.

Para seleccionar una o varias celdas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en una celda y arrastre en horizontal o en vertical hasta otra celda.
- Haga clic en una celda y, a continuación, pulse la tecla Mayús y haga clic en otra celda. Todas las celdas de la región rectangular quedarán seleccionadas.



Para seleccionar un conjunto de celdas discontiguas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en la tabla para agregar celdas, filas o columnas a la selección.
- Seleccione varias celdas de la tabla y, a continuación, pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en las celdas, filas o columnas para desactivar la selección de celdas individuales.

Aplicar formato a tablas

Puede cambiar la apariencia de una tabla configurando las propiedades de la tabla y de sus celdas o aplicándole un diseño predefinido. Consulte "Configurar propiedades de tabla", en la página 222, "Configurar propiedades de columnas, filas y celdas", en la página 224 y "Aplicar formato a una tabla con un diseño predefinido", en la página 226.

Para formatear el texto de la tabla, puede aplicar un formato al texto seleccionado o utilizar estilos. Consulte "Aplicar formato al texto", en la página 177.

Etiquetas de tablas

A la hora de aplicar formato a tablas en la ventana de documento, puede definir propiedades que se apliquen a toda la tabla o a filas, columnas o celdas seleccionadas de la tabla. Cuando una propiedad, como color de fondo o alineación, se define de una forma para toda la tabla y de otra para celdas individuales de la misma, resulta útil comprender cómo Dreamweaver interpreta el código fuente HTML.

Cuando se define la misma propiedad varias veces en una tabla, se interpreta de esta forma: El formato de celdas, que forma parte de la etiqueta TD tiene prioridad sobre el formato de filas (etiqueta TR), que a su vez tiene prioridad sobre el formato de tablas (etiqueta TABLE). Por tanto, si especifica un color de fondo azul para una sola celda y, a continuación, establece el color de fondo de toda la tabla como amarillo, la celda azul no cambiará a amarillo, ya que la etiqueta TD tiene prioridad sobre la etiqueta TABLE .

En el ejemplo siguiente, la etiqueta TABLE establece un color de fondo amarillo (#FFFF99) para toda la tabla. La primera etiqueta, TR, cambiará esas celdas a verde (#33FF66) y la segunda etiqueta, TD, cambiará la celda superior central a azul (#333399). Las etiquetas TR y TD de la fila inferior no han cambiado, por lo que esas celdas adoptan el color de la tabla, que es amarillo.

```
<TABLE BORDER="1" WIDTH="75%" BGCOLOR="#FFFF99">
 <TR BGCOLOR="#33FF66">
  <TD> </TD>
  <TD BGCOLOR="#333399"> </TD>
  <TD> </TD>
 </TR>
 <TR>
  <TD> </TD>
  <TD> </TD>
  <TD> </TD>
 </TR>
</TABLE>
```

Configurar propiedades de tabla

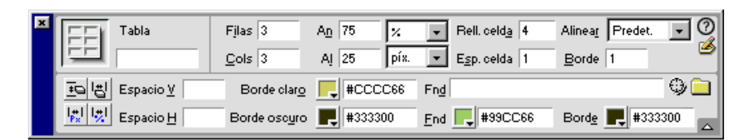
El inspector de propiedades muestra las propiedades de tabla cuando hay una tabla seleccionada.

También puede utilizar el comando Formatear tabla para aplicar rápidamente un diseño predefinido a la tabla seleccionada. Consulte “Aplicar formato a una tabla con un diseño predefinido”, en la página 226.

Para especificar propiedades de tabla:

1 Seleccione la tabla.

2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.



Para asignar un nombre a la tabla:

- En el campo Tabla, introduzca un nombre para la tabla.

Para seleccionar opciones de diseño de tabla:

- En los campos Filas y Cols, especifique el número de filas y columnas de la tabla.
- En los campos An y Al, especifique la anchura y la altura de la tabla como un número de píxeles o como porcentaje de la ventana del explorador. Normalmente no es preciso especificar la altura de una tabla.
- Utilice el campo Alinear para especificar cómo debe alinearse una tabla con otros elementos del mismo párrafo, como pueden ser texto o imágenes. Izquierda alinea la tabla a la izquierda de otros elementos, Derecha alinea la tabla a la derecha de otros elementos y Centro centra la tabla. Puede alinear la tabla a la izquierda, a la derecha o al centro en relación con otros elementos. También puede elegir la alineación predeterminada del explorador.
- En los campos Espacio V y Espacio H, especifique el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima y por debajo, así como a los lados de la tabla.
- Utilice los botones Borrar alto de fila y Borrar ancho de columna para borrar todos los valores de altura de fila y anchura de columna de la tabla.
- Utilice el botón Convertir ancho de tabla a píxeles para convertir la anchura de la tabla expresada en forma de porcentaje de la ventana del explorador a su anchura actual expresada en píxeles.
- Utilice el botón Convertir ancho de tabla a porcentaje para convertir la anchura de la tabla expresada en píxeles a un porcentaje de la ventana del explorador.

Para establecer el diseño de las celdas, elija entre las siguientes opciones:

- En el campo Rell. celda, especifique el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta.
- En el campo Esp. celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla.

Cuando no se asignan valores específicos de espaciado y relleno de celda, Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer y Dreamweaver muestran la tabla como si el espaciado de celda fuera 2 y el relleno de celda fuera 1.

Para configurar los bordes de la tabla, elija entre las siguientes opciones:

- En el campo Borde, especifique la anchura del borde de la tabla en píxeles. La mayoría de los exploradores muestran el borde como una línea tridimensional.

  Si utiliza la tabla para el diseño de la página, especifique 0 como valor de borde. Para ver los límites de celda y tabla cuando el borde está definido como 0, elija Ver > Bordes de tabla.

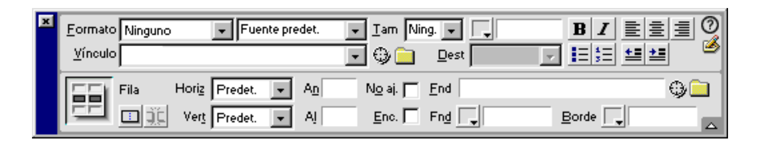
- Utilice los campos Borde claro y Borde oscuro para seleccionar los colores de borde que tienen un efecto de resaltado y sombra, respectivamente, para dar apariencia tridimensional al borde. (Para restablecer las sombras grises predeterminadas, elimine los valores de color y deje los campos en blanco.)
- Utilice el campo Borde para seleccionar un color de borde para toda la tabla.
- Utilice las opciones Fnd para establecer la imagen de fondo o el color de fondo de la tabla.

Configurar propiedades de columnas, filas y celdas

Seleccione cualquier combinación de celdas y, a continuación, utilice el inspector de propiedades para cambiar la apariencia de celdas, filas o columnas individuales. Para seleccionar celdas, filas y columnas, consulte "Seleccionar elementos de tabla", en la página 219. Para aplicar formato a toda la tabla, consulte "Configurar propiedades de tabla", en la página 222.

Para aplicar formato a una fila, una columna o una celda:

1. Seleccione cualquier combinación de celdas de la tabla.
2. Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades y haga clic en la flecha de ampliación que se encuentra en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.



3 Dispone de las siguientes opciones de apariencia:

- Utilice el menú emergente Horiz para configurar la alineación horizontal del contenido de una celda, una columna o una fila. Puede alinear el contenido a la izquierda, a la derecha o al centro, o bien con el valor predeterminado del explorador (generalmente a la izquierda para celdas normales y centro para celdas de encabezado).
- Utilice el menú emergente Vert para configurar la alineación vertical del contenido de una celda, una columna o una fila. Puede alinear el contenido con la parte superior, media, inferior, con la línea de base o con el valor predeterminado del explorador (generalmente alineación al medio).
- En los campos An y Al, especifique en píxeles la anchura y la altura de las celdas seleccionadas. Para usar porcentajes, introduzca el símbolo de porcentaje (%) tras el valor.
- Para definir una imagen de fondo para una celda, columna o fila, utilice el campo Fnd. Haga clic en el icono de carpeta para localizar una imagen; también puede escribir la ruta de la imagen o utilizar el icono de señalización.
- Para definir el color de fondo para una celda, columna o fila, utilice el campo Fnd. Puede utilizar el selector de colores o escribir el código hexadecimal correspondiente al color deseado.
- Para establecer un color de borde para las celdas, utilice la opción Borde.

4 Dispone de las siguientes opciones de diseño:

- Haga clic en el botón Combinar celdas para combinar las celdas, filas o columnas seleccionadas y crear una celda. Consulte “Dividir y combinar celdas”, en la página 231.
- Haga clic en el botón Dividir celda para dividir una celda y convertirla en dos celdas. Consulte “Dividir y combinar celdas”, en la página 231.
- Seleccione No aj. para impedir que se ajuste el texto. Esto hace que las celdas sean más anchas para dar cabida a todos los datos conforme los escribe o los pega en una celda. (Generalmente, las celdas se amplían en horizontal para dar cabida a la palabra más larga y, a continuación, se amplían en vertical.)
- Seleccione Encab. para aplicar formato de encabezado de tabla a las celdas o filas seleccionadas. El contenido de las celdas de encabezado de la tabla aparece en negrita y centrado de forma predeterminada.

Aplicar formato a una tabla con un diseño predefinido

Utilice el comando Formatear tabla para aplicar rápidamente un diseño predefinido a la tabla. Seguidamente, podrá seleccionar opciones para adaptar aún más el diseño.

Para utilizar un diseño predefinido:

1. Seleccione la tabla y elija Comandos > Formatear tabla.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, elija un esquema de diseño en la lista de la izquierda. La tabla se actualizará para presentar una muestra del diseño.
3. Para personalizar el diseño, realice cambios en las opciones Colores de las filas, Primera fila y Col. izquierda.
4. Para modificar la anchura del borde, introduzca un valor en el campo Borde. Introduzca 0 si no desea que la tabla tenga borde.
5. Para aplicar el diseño a las celdas de la tabla (etiquetas TD) en lugar de a las filas (etiquetas TR), seleccione la opción Aplicar atributos a etiquetas TD, no a etiquetas TR.

   El formato aplicado a las celdas de la tabla tendrá prioridad sobre el formato aplicado a las filas. Sin embargo, el formato aplicado a las filas producirá un código fuente HTML más limpio y conciso. Consulte "Aplicar formato a tablas", en la página 221.
6. Haga clic en Aplicar o en Aceptar para dar formato a la tabla con el diseño seleccionado.

Copiar y pegar celdas

Puede copiar y pegar al mismo tiempo varias celdas de una tabla conservando su formato o copiar y pegar únicamente el contenido de la celda.

Las celdas se pueden pegar en un punto de inserción o en el lugar de una selección en una tabla existente. Para pegar varias celdas de una tabla, el contenido del Portapapeles debe ser compatible con la estructura de la tabla o la selección de la tabla en la que se va a pegar.

Para cortar o copiar celdas en una tabla:

1 Seleccione una o más celdas de la tabla.

Para cortar o copiar celdas, la selección debe tener forma rectangular. (Consulte “Seleccionar elementos de tabla”, en la página 219.)

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Selección correcta: Las celdas se pueden cortar o copiar.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Selección incorrecta: Estas celdas no se pueden cortar ni copiar.

2 Corte o copie las celdas utilizando los comandos del menú Edición.

Si selecciona toda una fila o columna y elige Edición > Cortar, la fila o la columna desaparecerán de la tabla.

Para pegar celdas de tabla:

1 Elija dónde desea pegar las celdas.

- Para pegar celdas antes o encima de una celda concreta, haga clic en dicha celda.
- Para crear una tabla nueva con las celdas pegadas, haga clic en el lugar en el que desea que aparezca la tabla (siempre que no sea dentro de otra tabla).

2 Elija Edición > Pegar.

Si pega filas o columnas completas en una tabla existente, éstas se agregarán a la tabla. Si pega una celda individual, se reemplazará el contenido de la celda seleccionada, siempre que el contenido del Portapapeles sea compatible con dicha celda. Si pega fuera de una tabla, las filas, columnas o celdas se utilizarán para definir una tabla nueva.

Para eliminar el contenido y dejar las celdas intactas:

1. Seleccione una o más celdas.
2. Elija Edición > Borrar o pulse Supr.

Nota: Si selecciona todas las celdas de una fila o una columna, la fila o la columna (no sólo su contenido) se eliminarán de la tabla.

Para copiar y pegar el contenido de celdas:

1. Seleccione el texto y elija Edición > Copiar sólo texto.

   Sólo se copiará en el Portapapeles el texto de las celdas seleccionadas.

2. Haga clic en una celda o en otro lugar de la ventana de documento y elija Edición > Pegar como texto.

   No se puede pegar la selección en una selección de varias celdas.

Cambiar el tamaño de tablas y celdas

Puede cambiar el tamaño de una tabla completa o de filas y columnas individuales. Al cambiar el tamaño de toda la tabla, todas sus celdas cambiarán proporcionalmente.

Para cambiar el tamaño de la tabla:

1. Seleccione la tabla.
2. Arrastre uno de los manejadores de selección para cambiar el tamaño de la tabla en esa dimensión. Al arrastrar el manejador de la esquina se cambian ambas dimensiones.

Para cambiar el tamaño de una fila o una columna, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para cambiar la altura de la fila, arrastre el borde inferior de la fila.
- Para cambiar la anchura de la columna, arrastre el borde derecho de la columna.

Cambiar la anchura de una columna

El inspector de propiedades permite especificar la anchura de una columna de tres formas distintas.

Para establecer la anchura de la columna:

1. Haga clic en una de las celdas de la columna o seleccione la columna.
2. Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.
3. En el campo An, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Introduzca un número para establecer la anchura de la columna de acuerdo con el valor especificado en píxeles.
- Introduzca un número seguido de un símbolo de porcentaje (%) para establecer la columna como porcentaje de la anchura de la tabla.
- Deje el campo en blanco (predeterminado) para permitir que el explorador y Dreamweaver determinen la anchura adecuada de acuerdo con el contenido de la celda y la anchura de las otras columnas. Generalmente se asigna espacio de acuerdo con la línea más larga o la imagen más ancha. Por esta razón algunas veces una columna resulta mucho más grande que otras columnas de la tabla cuando se le agrega contenido.

Borrar la anchura de una columna y la altura de una fila

La forma más sencilla de establecer la anchura de una columna y la altura de una fila consiste en arrastrar los bordes de la tabla. Al arrastrar el borde de una columna o una fila se establecen automáticamente valores específicos para todas las columnas o filas, en píxeles o como porcentaje de las dimensiones actuales de la tabla, según se haya especificado la anchura de la tabla.

Si no consigue el resultado deseado arrastrando los bordes de la tabla, puede borrar la anchura de la columna y volver a empezar.

Para cambiar la anchura y la altura, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la tabla, elija Modificar > Tabla, y seleccione Borrar alto de celda o Borrar ancho de celda.
- Elija Ventana > HTML y cambie la anchura y la altura directamente en el inspector de código Fuente HTML.
- En el inspector de propiedades, introduzca los valores específicos de anchura y altura en los cuadros An y Al.

Agregar y eliminar filas y columnas

Utilice los comandos del submenú Modificar > Tabla o los comandos del menú contextual para agregar y eliminar filas y columnas de una tabla.

Para agregar filas o columnas:

1 Haga clic en una celda donde desea que aparezca la nueva fila o columna.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para agregar una fila, elija Modificar > Tabla > Insertar fila o elija Tabla > Insertar fila en el menú contextual.
- Para agregar una columna, elija Modificar > Tabla > Insertar columna o elija Tabla > Insertar columna en el menú contextual.
- Para agregar filas y columnas, elija Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas, o elija Tabla > Insertar filas o columnas en el menú contextual.

3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, introduzca el número de filas o columnas que desea agregar y especifique si las nuevas filas o columnas deben aparecer antes o después de la fila o columna seleccionada.

4 Haga clic en Aceptar.

Para eliminar una fila o una columna:

1 Haga clic en una celda de la fila o la columna que desea eliminar.

2 Elija una de las siguientes opciones:

- Para eliminar una fila, elija Modificar > Tabla > Eliminar fila o elija Tabla > Eliminar fila en el menú contextual.
- Para eliminar una columna, elija Modificar > Tabla > Eliminar columna o elija Tabla > Eliminar columna en el menú contextual.

Para agregar o eliminar filas o columnas de las partes inferior y derecha de una tabla:

1 Seleccione toda la tabla. (Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla, o bien haga clic una vez en la tabla y elija Modificar > Tabla > Seleccionar tabla.)

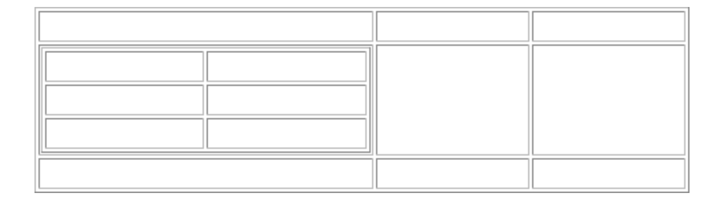
2 En el inspector de propiedades, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Aumente el valor de fila o columna para agregar filas.
- Reduzca el valor de fila o columna para eliminar filas.

Dreamweaver agrega o elimina filas desde la parte inferior de la tabla y agrega y elimina columnas a la derecha. Dreamweaver no advierte si las filas o las columnas que desea eliminar contienen datos.

Anidar tablas

Una tabla anidada es una tabla que está dentro de otra tabla. Puede configurar una tabla anidada como cualquier otra tabla; no obstante, su ancho vendrá limitado por el ancho de la celda en la que aparece.



Para anidar una tabla en una celda de otra tabla:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en la celda donde desea que aparezca la segunda tabla y elija Insertar > Tabla.
- Haga clic en la celda donde desea insertar la segunda tabla y, a continuación, haga clic en el botón Tabla del panel Común, en la paleta de objetos.
- Arrastre el botón Tabla del panel Común, en la paleta de objetos, hasta la celda donde desea insertar la segunda tabla.

2 Especifique las propiedades de la tabla en el cuadro de diálogo Insertar tabla y haga clic en Aceptar.

Dividir y combinar celdas

Utilice el inspector de propiedades o los comandos del submenú Modificar > Tabla para dividir o combinar celdas. Puede combinar cualquier número de celdas adyacentes -siempre que la selección entera tenga forma rectangular- para obtener una sola celda que se extienda por varias columnas o filas. Puede dividir una celda en varias filas o columnas, independientemente de si anteriormente se había combinado. Dreamweaver reestructura automáticamente la tabla (agrega los correspondientes atributos COLSPAN o ROWSPAN) para crear la disposición especificada.

En la ilustración siguiente, las celdas en la mitad de las dos primeras columnas se han combinado para ocupar dos filas.

Para combinar dos o más celdas en una tabla:

1 Seleccione las celdas que desea combinar.

Las celdas seleccionadas deberán ser contiguas y tener forma rectangular.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Esta selección tiene forma rectangular, por lo que las celdas se pueden combinar.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Esta selección de tabla no tiene forma rectangular, por lo que las celdas no se pueden combinar.

2 Elija Modificar > Tabla > Combinar celdas o haga clic en el botón Combinar celdas del inspector de propiedades.

El contenido de las celdas individuales se sitúa en la celda combinada resultante. Las propiedades de la primera celda seleccionada se aplicarán a la celda combinada.

Para dividir una celda combinada:

1 Haga clic en la celda o seleccione una celda.

2 Elija Modificar > Tabla > Dividir celdas o haga clic en el botón Dividir celdas del inspector de propiedades.

3 En el cuadro de diálogo Dividir celda, elija si desea dividir la celda en filas o en columnas y, a continuación, introduzca el número de filas o columnas.

Ordenar tablas

Puede ordenar una tabla de una manera sencilla de acuerdo con el contenido de una columna. También puede realizar una operación más compleja ordenándola de acuerdo con el contenido de dos columnas.

No se pueden ordenar tablas que contengan atributos COLSPAN o ROWSPAN es decir, tablas con celdas combinadas. (Para más detalles sobre las celdas combinadas, consulte “Dividir y combinar celdas”, en la página 231.)

Para ordenar una tabla:

1 Seleccione la tabla y elija Comandos > Ordenar tabla.

2 En el cuadro de diálogo que aparece dispone de las siguientes opciones:

- Seleccione la columna que desea ordenar en la opción Ordenar por.
- Seleccione si desea ordenar la columna alfabéticamente o numéricamente en la opción Orden.

  Esta opción resulta importante cuando el contenido de una columna es numérico. Una clasificación alfanumérica aplicada a una lista de números de uno y dos dígitos generará un orden alfanumérico (como 1, 10, 2, 20, 3, 30) en lugar de un orden estrictamente numérico (como 1, 2, 3, 10, 20, 30).
- Seleccione Orden ascendente (de la A a la Z o de bajo a alto) u Orden descendente como orden de clasificación.

3 Para realizar una clasificación secundaria en otra columna, especifique las opciones de orden en el menú emergente Después por.

4 Seleccione la opción El orden incluye la primera fila para incluir la primera fila en el orden. Si la primera fila contiene un encabezado que no se debe mover, deje esta opción sin seleccionar.

5 Haga clic en Aplicar o en Aceptar para ordenar la tabla.

Exportar datos de tabla

Para exportar datos creados en Dreamweaver, deberá guardarlos en un formato de archivo que acepte los datos delimitados. Los delimitadores que puede utilizar son las comas, los dos puntos, los puntos y comas o los espacios.

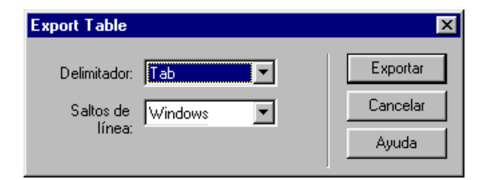
No se pueden seleccionar partes de una tabla para su exportación; al exportar una tabla, ésta se exporta entera. Si desea exportar algunos datos concretos de una tabla (por ejemplo, las primeras seis filas o las primeras seis columnas), copie la información en una nueva tabla y expórtela.

Para exportar una tabla:

1 Sitúe el punto de inserción en cualquier celda de la tabla que va a exportar.

2 Elija Archivo > Exportar > Exportar tabla.

Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar tabla.

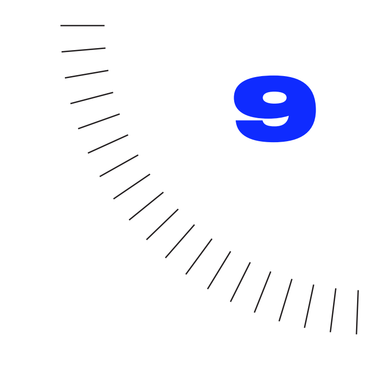


3 En el menú emergente Delimitador, seleccione un valor de delimitador para los datos de la tabla.

4 En el menú emergente Saltos de línea, seleccione los saltos de línea para el sistema operativo al que va a exportar el archivo (Windows, Macintosh o MS-DOS).

5 Haga clic en Exportar.

6 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre al archivo y haga clic en Guardar.



CAPÍTULO 9
Usar capas

Una capa es un contenedor de HTML que generalmente traza la etiqueta DIV o SPAN y que puede colocar en cualquier lugar de la página. Las capas pueden contener texto, imágenes, formularios, objetos plug-ins e incluso otras capas (una capa puede contener cualquier cosa que se pueda colocar en el cuerpo de un documento HTML).

Las capas proporcionan a los diseñadores de páginas Web un control exhaustivo que les permite colocar los elementos en píxeles exactos. Al colocar elementos de página en capas, podrá controlar los objetos que deben aparecer delante y los que deben encontrarse desplazados u ocultos. También puede utilizar una línea de tiempo para mover una o varias capas simultáneamente por una pantalla.

En Dreamweaver, puede utilizar dos formatos de capa para situar el contenido de una página. Capas CSS y capas Netscape.

- Las capas CSS (también denominadas elementos CSS-P) sitúan el contenido en una página mediante las etiquetas DIV y SPAN. Las propiedades de las capas CSS se definen en el documento del World Wide Web Consortium sobre colocación de elementos HTML con hojas de estilos en cascada (Positioning HTML Elements with Cascading Style Sheets).
- Las capas Netscape sitúan el contenido en la página utilizando las etiquetas LAYER e ILAYER de Netscape. Las propiedades de las capas Netscape están definidas por el formato de capas propio de Netscape.

Microsoft Internet Explorer 4.0 y Netscape Navigator 4.0 admiten las capas creadas utilizando las etiquetas DIV y SPAN . Sólo Navigator admite las capas creadas con las etiquetas LAYER e ILAYER . Las versiones anteriores de ambos exploradores muestran el contenido de la capa, pero no lo colocan.

Las propiedades de colocación para capas son: izquierda y superior (coordenadas *x* e *y*, respectivamente), índice *z* (también denominado orden de apilamiento) y visibilidad. Los elementos colocados se pueden definir con las etiquetas DIV, SPAN, LAYER e ILAYER en Dreamweaver. Consulte “Configurar preferencias de capa”, en la página 239.

Crear capas

Cree capas mediante técnicas de inserción, arrastrar y soltar o dibujo. Una vez creada una capa, use la paleta de Capas para seleccionarla, anídela dentro de otra capa o cambie su orden de apilamiento. Consulte “Paleta de capas”, en la página 237.

Las propiedades predeterminadas de la capa (etiqueta, visibilidad, alto y ancho, etcétera) se especifican en las preferencias de Capa. Para cambiar la configuración predeterminada, elija Edición > Preferencias y seleccione Capas. Consulte “Configurar preferencias de capa”, en la página 239.

De forma predeterminada, Dreamweaver crea capas con la etiqueta DIV e inserta código de capa en el punto de inserción, o bien, si se están dibujando capas, en la parte superior de la página, inmediatamente después de la etiqueta BODY. Si se crea una capa anidada, Dreamweaver inserta el código dentro de la etiqueta que define la capa padre.

Al crear capas, para evitar el solapamiento de unas capas con otras, active la opción Evitar solapamiento en la paleta de capas o elija Ver > Evitar solapamiento de capas. Consulte “Evitar solapamiento de capas”, en la página 251.

Para crear una capa, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para insertar una capa, coloque el punto de inserción en la ventana de documento en la que desea colocar la capa y luego elija Insertar > Capa.
- Para arrastrar y soltar una capa, arrastre el botón Capa de la paleta de objetos a la ventana de documento.
- Para dibujar una capa, haga clic en el botón Capa de la paleta de objetos; en la ventana de documento, arrastre para dibujar la capa.

- Para dibujar varias capas, haga clic en el botón Capa de la paleta de objetos, mantenga pulsada la tecla Mayús y dibuje una capa en la ventana de documento. Podrá continuar dibujando nuevas capas mientras no suelte la tecla Mayús.

  Por cada capa que cree, aparecerá una marca de capa en la parte superior izquierda de la página en la ventana de documento. Las marcas de capas aparecerán en otras posiciones de la página si agrega capas tras agregar retornos de párrafo a la ventana de documento.

  Si no se ven las marcas de capas, elija Ver > Elementos invisibles. Consulte "Configurar preferencias de elementos invisibles", en la página 92. Cuando esté viendo elementos invisibles, puede que otros elementos de la página aparezcan en posiciones desplazadas. Los elementos invisibles sólo son visibles en la ventana de documento; cuando se ve la página en un explorador, los demás elementos aparecerán en su posición correcta.

Paleta de capas

La paleta de capas es un mapa visual de las capas de un documento. Elija Ventana > Capas o pulse F11 para abrir la paleta de capas. Las capas se muestran en forma de lista apilada de nombres; la primera capa que se creó estará situada al final de la lista, mientras que la última que se creó aparecerá en la primera posición de la lista. Las capas anidadas se muestran como nombres relacionados con las capas padres. Haga clic en la flecha de ampliación para mostrar u ocultar las capas anidadas.

Use la paleta de capas para evitar solapamientos, cambiar la visibilidad de las capas, anidar o apilar capas y para seleccionar una o más capas.

- Para anidar una capa dentro de otra, consulte "Anidar capas", en la página 238.
- Para seleccionar una o más capas, consulte "Trabajar con capas", en la página 243.
- Para cambiar el orden de apilamiento de una capa, consulte "Cambiar el orden de apilamiento de las capas", en la página 248.
- Para cambiar la visibilidad de una capa, consulte "Cambiar la visibilidad de una capa", en la página 249.
- Para evitar el solapamiento de unas capas con otras, consulte "Evitar solapamiento de capas", en la página 251.

Anidar capas

Una capa anidada es aquella que se ha creado dentro de otra capa. Use la paleta de capas o la técnica de inserción, arrastrar y soltar o dibujar, para crear capas anidadas.

La anidación permite agrupar capas. Una capa anidada se mueve con su capa padre, de la que hereda su visibilidad. Las capas de Netscape creadas con las etiquetas LAYER e ILAYER se expanden para incluir el ancho y el alto de su capa hija.

A continuación, se incluye un ejemplo de código HTML de una capa anidada:

```
<div id="Parent" style="position:absolute; left:56px; top:54px; width:124px; height:158px;
z-index:1;">
Contenido situado en el interior de la capa padre.
  <div id="Nested" style="position:absolute; left:97px; top:114px; width:54px; height:69px;
z-index:1;">
Contenido situado en el interior de la capa anidada.
</div>
</div>
```

Al dibujar capas, use las preferencias de Capa para que una capa que se ha creado dentro de otra sea una capa anidada. Elija Edición > Preferencias, seleccione Capas y haga clic en la casilla de verificación Anidar. Consulte “Configurar preferencias de capa”, en la página 239.

Para crear una capa anidada, siga uno de estos procedimientos:

- Para insertar una capa anidada, coloque el punto de inserción dentro de una capa existente y elija Insertar > Capa.
- Para arrastrar y soltar una capa anidada, arrastre el botón Capa de la paleta de objetos y, seguidamente, suéltelo dentro de una capa existente.
- Para dibujar una capa anidada, haga clic en el botón Capa de la paleta de objetos; después, dentro de la capa existente, arrastre para dibujar la capa anidada. Si Anidar está desactivado en las preferencias de capas, pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) para dibujar una capa dentro de otra capa existente.

Para crear una capa anidada mediante la paleta de capas:

1. Elija Ventana > Capas o pulse F11 para abrir la paleta de capas.
2. Pulse la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh), seleccione una capa en la paleta de capas y arrástrela hasta la capa de destino.
3. Suelte el botón del ratón cuando aparezca un cuadro alrededor del nombre de la capa de destino.

Configurar preferencias de capa

Use las preferencias de Capas para definir la configuración predeterminada de las capas nuevas. Elija Edición > Preferencias y luego haga clic en Capas para cambiar las preferencias de capa.

Etiqueta Indica la etiqueta predeterminada que se usó para definir la capa. SPAN y DIV crean capas CSS; LAYER e ILAYER crean capas Netscape.

Visibilidad Determina si las capas serán visibles como opción predeterminada.

Ancho y **Alto** Establecen la anchura y la altura predeterminadas de las capas creadas mediante Insertar > Capa.

Color de fondo Determina el color de fondo predeterminado.

Imagen de fondo Especifica una imagen de fondo predeterminada.

Anidar Convierte una capa dibujada dentro de los límites de una capa existente en una capa anidada. Pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) para cambiar esta configuración temporalmente mientras se dibuja una capa.

Compatibilidad con Netscape 4 Inserta código JavaScript en la sección HEAD de un documento y soluciona el cambio de tamaño de las capas CSS de Netscape en un explorador. También puede agregar o eliminar el código JavaScript eligiendo Comandos > Agregar/Quitar reparación de cambio de tamaño de Netscape.

Configurar propiedades de capa

Use el inspector de propiedades para especificar el nombre y la ubicación de una capa, así como para establecer otras opciones de las capas. Para ver todas las propiedades siguientes, haga clic en la flecha de ampliación que se encuentra en el ángulo inferior derecho del inspector de propiedades.

ID de capa Permite especificar un nombre para identificar la capa en la paleta de capas y en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el cuadro sin título que aparece a la izquierda en el inspector de propiedades. Use solamente caracteres alfanuméricos estándar para el nombre de las capas. No utilice caracteres especiales como espacios, guiones, barras ni puntos.

Iz y **Sup** Especifican la posición de la capa con respecto al ángulo superior izquierdo de la página o capa padre.

An y **Al** Especifican la anchura y la altura de la capa. Si el contenido de la capa excede del tamaño especificado, estos valores son anulados.

Para capas CSS, los valores predeterminados de ubicación y tamaño se expresan en píxeles (px). También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo: 3mm. El parámetro Desbordamiento controla el modo en que reaccionan las capas CSS cuando el contenido excede el tamaño de la capa.

Índice Z Determina el índice z, u orden de apilamiento, de la capa. Las capas con los números más altos aparecerán por encima de las capas con los números más bajos. Los valores pueden ser positivos o negativos. Resulta más sencillo cambiar el orden de apilamiento de las capas mediante la paleta de capas que introduciendo valores de índice z específicos. Consulte “Cambiar el orden de apilamiento de las capas”, en la página 248.

Las capas Netscape (aquellas con las etiquetas LAYER o ILAYER) también se pueden apilar con relación a otras capas de la página. Cuando se selecciona una capa Netscape, aparecen dos opciones adicionales en el ángulo inferior derecho del inspector de propiedades. Use la opción A/B para seleccionar una posición relativa de apilamiento y después seleccione el nombre de otra capa en el menú emergente que aparece directamente a la derecha. (A especifica una capa por encima de la capa actual; B especifica una capa por debajo de la capa actual.)

Vis Determina el estado inicial de visualización de la capa. Use un lenguaje de secuencias de comandos, como JavaScript, para controlar la propiedad de visibilidad y visualizar en forma dinámica el contenido de la capa. Dispone de las opciones siguientes:

- La opción predeterminada no especifica ninguna propiedad de visibilidad, pero la mayoría de los exploradores interpretan esta configuración como inherit (heredada).
- Inherit usa la propiedad de visibilidad de la capa padre.
- Visible muestra el contenido de la capa, independientemente del valor de la capa padre.
- Hidden (oculto) oculta el contenido de la capa, independientemente del valor de la capa padre. Observe que las capas ocultas creadas con LAYER e ILAYER siguen ocupando el mismo espacio que si fueran visibles.

Im. fondo Especifica una imagen de fondo para la capa. Haga clic en el icono de carpeta para buscar y seleccionar un archivo de imagen o escriba la ruta de la imagen en el campo de texto.

Col. fondo Especifica un color de fondo para la capa. Deje esta opción en blanco para especificar un fondo transparente.

Etiqueta Indica si la capa es una capa CSS o una capa Netscape. SPAN y DIV crean capas CSS; LAYER e ILAYER crean capas Netscape.

Desbordamiento (Para capas CSS, solamente) Determina lo que ocurre si el contenido de una capa excede de su tamaño. Dispone de las opciones siguientes:

- Visible aumenta el tamaño de la capa para que todo su contenido sea visible. La capa se expande hacia abajo y hacia la derecha.
- Hidden (oculto) mantiene el tamaño de la capa y recorta cualquier contenido que no quepa. No hay barras de desplazamiento.
- Scroll (desplazamiento) agrega barras de desplazamiento a la capa independientemente de que el contenido exceda o no del tamaño de la capa. La inclusión específica de barras de desplazamiento evita la confusión que provoca la aparición y desaparición de las barras de desplazamiento en un entorno dinámico. Esta opción sólo funciona en aquellos exploradores que admiten barras de desplazamiento.
- Auto (automático) presenta las barras de desplazamiento solamente cuando el contenido de la capa excede de sus límites.

Recorte Define el área visible de una capa. Especifique valores que representen la distancia en píxeles desde los límites de la capa. Los valores de configuración de Sup (borde superior) e Iz (izquierda) se refieren a la capa, no a la página.

Izda, Sup o PágX, PágY (Para capas Netscape solamente) permite situar una capa en relación con su capa padre. La opción Izda, Sup sitúa la capa con respecto al ángulo superior izquierdo de la capa padre. La opción PágX, PágY sitúa la capa en una ubicación absoluta con respecto al ángulo superior izquierdo de la página, independientemente de la posición de la capa padre.

Orig (Para capas Netscape solamente) Permite visualizar otro documento HTML dentro de la capa. Haga clic en el icono de la carpeta para examinar y seleccionar el documento o escriba la ruta del documento. Observe que Dreamweaver no muestra esta propiedad en la ventana de documento.

A/B (Para capas Netscape solamente) Especifica la capa de arriba (A) o de abajo (B) con respecto a la capa actual en el orden de apilamiento (índice z). Sólo las capas previamente definidas en el documento aparecerán en la lista de nombres de capas a la derecha del menú A/B.

Configurar propiedades para capas múltiples

Cuando se seleccionan dos o más capas, el inspector de propiedades de capas mostrará las propiedades de texto y un subconjunto de las propiedades habituales de las capas, lo que permite modificar varias capas de una sola vez. Para seleccionar múltiples capas, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona las capas. Consulte "Trabajar con capas", en la página 243.

Iz y Sup Especifican la posición de la capas desde el ángulo superior izquierdo de la página o capa padre.

An y Al Especifican la anchura y la altura de las capas. Si el contenido de las capas excede del tamaño especificado, estos valores son anulados.

Para capas CSS, los valores predeterminados de ubicación y tamaño se expresan en píxeles (px). También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo: 3mm.

Vis Determina el estado inicial de visualización de las capas. Use un lenguaje de secuencias de comandos, como JavaScript, para controlar la propiedad de visibilidad y visualizar en forma dinámica el contenido de la capa. Dispone de las opciones siguientes:

- La opción predeterminada no especifica ninguna propiedad de visibilidad, pero la mayoría de los exploradores interpretan esta configuración como inherit (heredada).
- Inherit usa la propiedad de visibilidad de la capa padre.
- Visible muestra el contenido de la capa, independientemente del valor de la capa padre.
- Hidden (oculta) muestra el contenido de la capa como si fuera transparente, independientemente del valor de la capa padre. Observe que las capas ocultas creadas con LAYER e ILAYER siguen ocupando el mismo espacio que si fueran visibles.

Etiqueta Determina si las capas son CSS o Netscape. SPAN y DIV crean capas CSS; LAYER e ILAYER crean capas Netscape.

Im. fondo Especifica una imagen de fondo para las capas. Haga clic en el icono de carpeta para buscar y seleccionar un archivo de imagen o escriba la ruta de la imagen en el campo de texto.

Col. fondo Especifica un color de fondo para las capas. Deje esta opción en blanco para especificar un fondo transparente.

Trabajar con capas

Al trabajar con el diseño de la página, las capas se pueden activar, seleccionar o cambiar su tamaño. La activación de las capas permite colocar contenido dentro de ellas. Seleccionar capas permite alinearlas, cambiar su posición o cambiar su tamaño. Cambiar el tamaño de las capas permite modificar las dimensiones de una sola capa o aplicar a dos o más capas las mismas dimensiones de alto y ancho.

Al trabajar con una sola capa o con capas múltiples, aparecerán diferentes inspectores de propiedades. Consulte “Configurar propiedades de capa”, en la página 239 y “Configurar propiedades para capas múltiples”, en la página 242. Cuando se seleccionan múltiples capas, el menú Modificar muestra las opciones Capa y Zonas interactivas.

Para evitar el solapamiento de unas capas con otras al moverlas o cambiar su tamaño, use la opción Evitar solapamiento. Consulte “Evitar solapamiento de capas”, en la página 251.

Activar capas

Active una capa para poder colocar objetos en ella. Al activar una capa, se coloca en ella el punto de inserción, se resalta el borde de la capa y aparece el manejador de selección, pero no se selecciona la capa.

Para activar una capa:

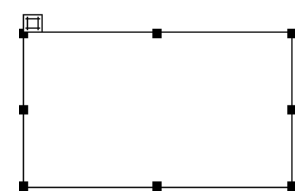
Haga clic en cualquier lugar dentro de la capa.

Seleccionar capas

Seleccione una o más capas para alinearlas, asignarles la misma anchura y altura, cambiar su posición, etc. Para ver una lista completa de opciones, consulte “Configurar propiedades de capa”, en la página 239.

Para seleccionar una capa, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En la ventana de documento, haga clic en la marca de capa que representa la ubicación de la capa en el código HTML. Si no se ve la marca de capa, elija Ver > Elementos invisibles.
- Haga clic en un manejador de selección de capa. Si el manejador no está visible, haga clic en cualquier punto dentro de la capa para hacerlo visible.



- Haga clic en el borde de una capa.
- Si no hay capas activas o seleccionadas, haga clic dentro de una capa mientras pulsa la tecla Mayús.
- Si hay varias capas seleccionadas, haga clic dentro de una capa mientras pulsa las teclas Control y Mayús (Windows) o Comando y Mayús (Macintosh). De este modo se anulará la selección de las restantes capas.
- En la paleta de capas, haga clic en el nombre de la capa.

Para seleccionar varias capas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Pulse Mayús y haga clic dentro o en el borde de dos o más capas.
- En la paleta de capas, haga clic en dos o más nombres de capas mientras pulsa la tecla Mayús.

  Cuando haya varias capas seleccionadas, los manejadores de la última capa seleccionada se resaltarán en negro. Los manejadores de las demás capas se resaltarán en blanco.

Cambiar el tamaño de capas

Puede cambiar el tamaño de una capa individual o de varias capas simultáneamente para asignarles la misma anchura y altura.

Si está activada la opción Evitar solapamiento, no podrá cambiar el tamaño de una capa para que se solape con otra. Consulte “Evitar solapamiento de capas”, en la página 251.

Para cambiar el tamaño de una capa, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para cambiar el tamaño arrastrando, seleccione la capa y arrastre uno de los manejadores de cambio de tamaño.
- Para cambiar el tamaño un píxel cada vez, seleccione la capa y pulse las tecla Control-flecha (Windows) o las teclas Opción-flecha (Macintosh).
- Para cambiar el tamaño en el incremento de ajuste a la cuadrícula, pulse las teclas Mayús-Control-flecha (Windows) u Opción-flecha (Macintosh). Para obtener información sobre la configuración del incremento de ajuste a la cuadrícula, consulte “Ajustar capas a la cuadrícula”, en la página 246.
- En el inspector de propiedades, escriba un valor para la anchura y la altura.

  Al cambiar el tamaño de una capa cambiarán su anchura y altura. Esta operación, sin embargo, no define qué cantidad de contenido de la capa queda visible. Para definir la región visible de una capa, consulte “Configurar propiedades de capa”, en la página 239.

Para cambiar el tamaño de varias capas:

1. En la ventana de documento, seleccione dos o más capas.
2. Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Capas y zonas interactivas> Asignar mismo ancho o Modificar > Capas y zonas interactivas > Asignar mismo alto.

  Las primeras capas seleccionadas se ajustarán a la anchura o la altura de la última capa seleccionada (resaltada en negro).
- En el inspector de propiedades, bajo Varias capas, introduzca los valores de anchura y altura. Estos valores se aplicarán a todas las capas seleccionadas.

Mover capas

La operación de mover capas en la ventana de documento le resultará familiar a cualquiera que haya trabajado con aplicaciones gráficas básicas.

Si está activada la opción Evitar solapamiento, no podrá mover una capa para que se solape con otra. Consulte “Evitar solapamiento de capas”, en la página 251.

Para mover una o varias capas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para mover arrastrando, seleccione las capas y arrastre el manejador de selección de la última capa seleccionada (resaltada en negro).
- Para mover un píxel cada vez, seleccione las capas y use las teclas de flecha. Utilice la tecla Mayús y una tecla de flecha para mover la capa en el incremento actual de ajuste a la cuadrícula. Para obtener información sobre la configuración del incremento de ajuste a la cuadrícula, consulte “Ajustar capas a la cuadrícula”, en la página 246.

Alinear capas

Utilice los comandos de alineación de capas para alinear una o varias capas con el borde de la última capa seleccionada.

Cuando se alinean capas, las capas hijas que no están seleccionadas pueden moverse si se selecciona y se mueve su capa padre. Para evitarlo, no utilice capas anidadas.

Para alinear dos o más capas:

1. Seleccione las capas.
2. Elija Modificar > Capas y zonas interactivas y seleccione una opción de alineación.

   Por ejemplo, si selecciona Alinear con el borde superior, se moverán todas las capas de modo que sus bordes superiores queden en la misma posición vertical que el borde superior de la última capa seleccionada (resaltada en negro).

Ajustar capas a la cuadrícula

Utilice la cuadrícula como guía visual para colocar y cambiar el tamaño de las capas en la ventana de documento. Si está activado el ajuste, las capas se situarán automáticamente en la posición de ajuste más próxima cuando se muevan o cambien de tamaño. El ajuste funciona independientemente de que la cuadrícula esté visible.

Para mostrar la cuadrícula, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar.
- Elija Ver > Cuadrícula > Configuración y seleccione la opción Cuadrícula visible.

Para ajustar una capa:

1 Elija Ver > Cuadrícula > Ajustar a para activar (o desactivar) la opción de ajuste.

2 Seleccione la capa y arrástrela; al arrastrarla, la capa saltará hasta la posición de ajuste más próxima. Cuando la suelte, la capa saltará a la posición de ajuste más próxima.

Para cambiar la configuración de cuadrícula y ajuste:

1 Elija Ver > Cuadrícula > Configuración para abrir el cuadro de diálogo.

2 Seleccione las opciones deseadas.

- Cuadrícula visible permite ver la cuadrícula. Funciona conjuntamente con el comando Mostrar (Ver > Cuadrícula > Mostrar).
- Espaciado define la distancia entre las marcas de cuadrícula. Introduzca un número y, a continuación, elija píxeles, pulgadas o centímetros en el menú emergente Unidades. La unidad mínima es de 25 píxeles.
- Color especifica el color de las marcas de la cuadrícula. El color predeterminado es azul claro.
- Mostrar especifica si la cuadrícula debe mostrarse como líneas o como puntos.
- Ajuste activa o desactiva la opción de ajuste. Funciona conjuntamente con el comando Ajustar a (Ver > Cuadrícula > Ajustar a).
- Ajustar cada especifica una unidad de ajuste. Introduzca un número de unidades en el cuadro Ajustar cada y, a continuación, elija píxeles, pulgadas o centímetros en el menú emergente Unidades. El valor predeterminado es 5 píxeles.

  Para hacer que las capas se ajusten a la cuadrícula visible, las unidades de cuadrícula y ajuste deben ser iguales. Por ejemplo, si Espaciado se define como 50 píxeles, defina Ajustar cada como 50 píxeles.

3 Haga clic en Aceptar.

Cambiar el orden de apilamiento de las capas

Utilice el inspector de propiedades o la paleta de capas para cambiar el orden de apilamiento de las capas. La capa que figura en la parte superior de la lista de la paleta de capas es la primera en el orden de apilamiento.

En el código HTML, el orden de apilamiento o el índice z determinan el orden en que se dibujan las capas en un explorador. Puede cambiar el índice z para cada capa mediante el inspector de propiedades o la paleta de capas.

Par cambiar el orden de apilamiento de capas utilizando el inspector de propiedades:

1 Elija Ventana > Capas para abrir la paleta de capas y ver el orden de apilamiento>actual.

2 Seleccione una capa de la paleta de capas o de la ventana de documento.

3 En el inspector de propiedades de capas, escriba un número en el campo Índice Z.

- Escriba un número superior para colocar la capa en un nivel inferior del orden de apilamiento.
- Escriba un número inferior para mover la capa hacia arriba en el orden de apilamiento.

Par cambiar el orden de apilamiento de capas en la paleta de capas:

Elija Ventana > Capas para abrir la paleta de capas. En la paleta de capas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En la columna Z, haga clic en el número de la capa que desea cambiar. Escriba un número superior al existente para hacer retroceder la capa en el orden de apilamiento o escriba un número inferior para hacerla avanzar.
- Seleccione y arrastre una capa hacia arriba o hacia abajo hasta el nivel deseado dentro del orden de apilamiento. Observará que aparece una línea al mover la capa. Suelte el botón del ratón cuando la línea de colocación aparezca en el lugar deseado dentro del orden apilamiento.

Cambiar la visibilidad de una capa

Mientras trabaja con un documento, puede mostrar y ocultar capas para ver qué apariencia tendrá la página en distintas condiciones. Use la paleta de capas para cambiar la visibilidad de las capas. Use el panel de preferencias de capa para definir la visibilidad predeterminada de las capas nuevas. Consulte "Configurar preferencias de capa", en la página 239.

Para cambiar la visibilidad de las capas:

1 Elija Ventana > Capas para abrir la paleta de capas.

2 En la fila de la capa en cuestión, haga clic en la columna de icono de ojo hasta que alcanzar la visibilidad deseada.

- Si el ojo está abierto significa que la capa es visible.
- Si está cerrado, la capa es invisible.
- Si no hay icono de ojo, la capa hereda la visibilidad de su padre. (Cuando las capas no están anidadas, el padre es el cuerpo del documento, que siempre está visible.)

Para cambiar la visibilidad de todas las capas a la vez:

1 Elija Ventana > Capas para abrir la paleta de capas.

2 Haga clic en el icono de ojo del encabezado de la columna.

Capas y tablas

Las capas sirven para situar contenido en una página. Es más fácil utilizar capas y cambiar su diseño que manipular celdas de tablas. Puede utilizar capas para crear rápidamente diseños de página complejos y, a continuación, convertir las capas en tablas para ofrecer compatibilidad con los exploradores 3.0, que no son compatibles con el uso de capas. También puede alternar entre capas y tablas para optimizar el diseño de la página.

Puede convertir las capas en tablas o viceversa en una plantilla de documento o en un documento al que se haya aplicado una plantilla. Cree el documento original y conviértalo antes de guardarlo como plantilla.

Si desea destinar su página a exploradores 4.0 y posteriores, puede utilizar una combinación de tablas y capas e incluso animar las capas. Para obtener más información sobre la animación de capas, consulte "Líneas de tiempo", en la página 253.

Si desea generar archivos compatibles con exploradores 3.0 a partir del archivo actual, utilice la opción Convertir del menú Archivo. Consulte "Convertir para compatibilidad con la versión 3.0", en la página 252.

Usar capas para diseñar tablas

Al diseñar tablas, puede que le resulte más fácil diseñar una página utilizando capas que convertir el diseño de capas a un diseño de tabla.

Para convertir las capas en una tabla:

1 Elija Modificar > Modo de diseño > Convertir capas en tabla.

2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione las opciones deseadas de diseño de tablas.

- Más preciso crea una celda de tabla para cada capa, junto con las celdas adicionales necesarias para conservar el espacio entre capas.
- Mínimo: contraer celdas vacías, especifica que los bordes de las capas deben alinearse si se sitúan a la distancia especificada en píxeles. Si esta opción está seleccionada, la tabla resultante tendrá menos filas y columnas.
- Usar GIF transparentes rellena la última fila de la tabla con GIF transparentes. De este modo se garantiza que la tabla aparezca de la misma forma en todos los exploradores.

  Cuando esta opción está activada, resulta imposible editar la tabla resultante arrastrando sus columnas. Cuando está desactivada, la tabla resultante no contiene GIF transparentes, pero su apariencia puede variar ligeramente en los distintos exploradores.
- Centrar en página centra la tabla resultante en la página.

  Si esta opción está desactivada, la tabla se alinea a la izquierda.

3 Seleccione las herramientas de diseño y las opciones de cuadrícula deseadas y haga clic en Aceptar.

Para convertir una tabla en capas:

1 Elija Modificar > Modo de diseño > Convertir tablas en capas.

2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione las opciones deseadas.

- Mostrar cuadrícula y Ajustar a cuadrícula permiten utilizar una cuadrícula para facilitar la colocación de las capas. Consulte “Ajustar capas a la cuadrícula”, en la página 246.
- Evitar solapamiento de capas limita las posiciones de las capas cuando se crean, mueven y cambian de tamaño para evitar que se solapen. Consulte “Evitar solapamiento de capas”, en la página 251.
- Mostrar paleta de capas muestra la paleta de capas. Consulte “Paleta de capas”, en la página 237.

3 Haga clic en Aceptar.

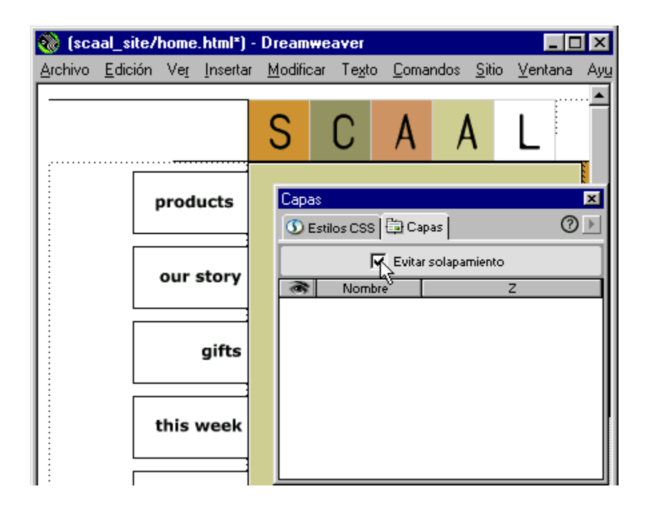
Las tablas se convierten en capas dentro del archivo. Las celdas vacías no se convierten en capas. El contenido fuera de las tablas también se sitúa en capas.

Evitar solapamiento de capas

Dado que las celdas de las tablas no se pueden solapar, Dreamweaver no puede crear una tabla a partir de capas solapadas. Si tiene previsto convertir las capas de un documento en tablas para ofrecer compatibilidad con los exploradores 3.0, utilice la opción Evitar solapamiento a fin de limitar el movimiento y la ubicación de las capas y evitar su solapamiento.

Para evitar el solapamiento de capas:

Elija Ver > Evitar solapamiento de capas o seleccione la opción Evitar solapamiento en la paleta de capas.



Cuando esté activada esta opción, no podrá crear capas delante de otras capas existentes; tampoco podrá mover, cambiar el tamaño o anidar capas en otras ya existentes. Si activa esta opción después de crear capas solapadas, arrastre la capa solapada para apartarla de la otra capa.

Cuando esta opción y la de ajuste de posición estén activadas, las capas no se ajustarán a la cuadrícula si con ello se diera lugar al solapamiento de dos capas. Por el contrario, se ajustarán al borde de la capa más próxima.

Nota: Algunas acciones no impiden que las capas se solapen incluso cuando está activada la opción Evitar solapamiento. Si inserta una capa desde el menú, introduce números en el inspector de propiedades o cambia las capas de posición editando el código fuente HTML en el inspector de propiedades, puede provocar que las capas se solapen o aniden a pesar de que la opción esté activada. Si se produce una situación de este tipo, arrastre las capas superpuestas en la ventana de documento para separarlas.

Convertir para compatibilidad con la versión 3.0

Utilice la opción Convertir del menú Archivo para crear una versión de una página que utilice capas y que resulte compatible con los exploradores 3.0 o para convertir un documento que usa tablas en otro con capas. En cada situación de conversión, Dreamweaver creará un documento independiente convertido y conservará el documento original.

En general, sólo deberá convertir un documento cuando esté completamente satisfecho con el archivo original, ya que deberá repetir la conversión cada vez que cambie el archivo original.

Nota: Si desea utilizar capas para diseñar una página para uso con exploradores 3.0, utilice los comandos de Modo de diseño del menú Modificar para convertir la página actual de un diseño de tabla a otro de capa y a la inversa sin crear otro archivo. Consulte "Usar capas para diseñar tablas", en la página 250.

Para convertir un archivo para uso con exploradores 3.0:

1 Elija Archivo > Convertir > Compatible con explorador 3.0.

2 En el cuadro de diálogo que aparece, elija si desea convertir capas a tablas, estilos CSS a formato HTML (estilos de carácter) o ambas opciones.

3 Haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver abrirá el archivo convertido en una ventana nueva y sin título. Todas las capas serán sustituidas por una sola tabla que mantendrá la posición original.

   Nota: Las capas solapadas no se pueden convertir, al igual que las capas que están fuera de la página a la izquierda o en la parte superior.

   Siempre que resulte posible, el formato CSS se sustituye por estilos de caracteres HTML. Todo el formato CSS que no se pueda convertir a HTML será eliminado. Consulte la "Tabla de conversión de CSS a formato HTML", en la página 196 para obtener información sobre los estilos que se convierten y los que se eliminan.

   El código de línea de tiempo que anima capas se elimina. El código de línea de tiempo que no está relacionado con capas (por ejemplo, comportamientos o cambios en el origen de la imagen) se ejecutará con el tiempo de acuerdo con su diseño. La línea de tiempo se rebobinará automáticamente hasta el marco 1.

Líneas de tiempo

Se conoce por HTML dinámico, o DHTML, el lenguaje HTML capaz de cambiar las propiedades de estilo o de ubicación con un lenguaje de secuencias de comandos. Las líneas de tiempo usan HTML dinámico para cambiar las propiedades de las capas e imágenes en una serie de marcos con el transcurso del tiempo. Use líneas de tiempo para crear animaciones sin controles ActiveX, plug-ins, ni applets de Java.

Las líneas de tiempo crean la animación al cambiar la posición, el tamaño, la visibilidad y el orden de apilamiento de una capa con el transcurso del tiempo. Las líneas de tiempo también sirven para realizar otras acciones que después de que termine de cargarse la página. Por ejemplo, las líneas de tiempo pueden cambiar el archivo de origen de una imagen y ejecutar comportamientos en un momento determinado. Las funciones de capa de las líneas de tiempo solamente funcionan en las versiones 4.0 o posteriores de los exploradores.

Para ver el código JavaScript generado por una línea de tiempo, abra el inspector de HTML. El código de línea de tiempo está en la función MM_initTimelines dentro de una etiqueta SCRIPT en la sección HEAD del documento.

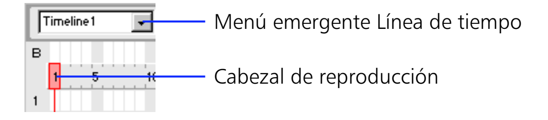
Al editar el código HTML de un documento que contenga líneas de tiempo, tenga cuidado de no mover, cambiar el nombre o borrar algo que esté relacionado con la línea de tiempo.

Usar el inspector de líneas de tiempo

El inspector de líneas de tiempo representa las propiedades de las capas e imágenes en el transcurso del tiempo. Elija Ventana > Líneas de tiempo para abrir el inspector de líneas de tiempo. Consulte también “Líneas de tiempo”, en la página 253.

Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo pulsada la tecla Control (Macintosh) en el inspector de líneas de tiempo para abrir un menú contextual que incluye todos los comandos importantes.

Cabezal de reproducción Muestra qué marco de la línea de tiempo se está visualizando actualmente en la página.



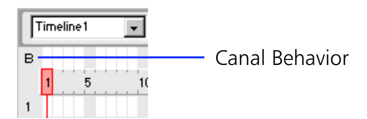
Menú emergente Línea de tiempo Especifica qué líneas de tiempo del documento se mostrarán en el inspector de líneas de tiempo.

Canales de animación Muestran barras para animar capas e imágenes.

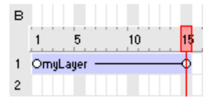
Barras de animación Muestran la duración de cada objeto. Una sola fila puede incluir múltiples barras en representación de otros tantos objetos. Barras diferentes no pueden controlar un mismo objeto en el mismo marco.

Cuadros clave Son cuadros en una barra en los que se han especificado propiedades del objeto (como posición, por ejemplo). Dreamweaver calcula valores intermedios para marcos en cuadros clave. Los cuadros clave se señalan mediante pequeños círculos.

Canal Behavior Es el canal de los comportamientos que deben ejecutarse en un marco determinado de la línea de tiempo.



Número de marcos Indica el número de marcos que ocupa cada barra. El número que aparece entre los botones Atrás y Reproducir es el marco actual. La duración de la animación se controla estableciendo el número total de marcos y el número de marcos por segundo (fps). El valor predeterminado de 15 marcos por segundo es una buena velocidad media para la mayoría de los exploradores que se ejecutan en sistemas normales Windows o Macintosh. Las velocidades más altas no mejoran necesariamente los resultados. Los exploradores siempre reproducen todos los marcos de la animación, incluso aunque en el sistema del usuario no puedan alcanzar la velocidad de marcos por segundo.



Opciones de reproducción

A continuación se enumeran las opciones de reproducción para ver la animación.



Rebobinar Desplaza el cabezal de reproducción hasta el primer marco de la línea de tiempo.

Atrás Desplaza el cabezal de reproducción un marco hacia la izquierda. Haga clic en el botón Atrás y manténgalo pulsado para reproducir la línea de tiempo hacia atrás.

Reproducir Desplaza el cabezal de reproducción un marco hacia la derecha. Haga clic en el botón Reproducir y manténgalo pulsado para reproducir la línea de tiempo continuamente.

Rep. autom. Inicia automáticamente la reproducción de una línea de tiempo cuando la página actual se carga en un explorador. Rep. autom. adjunta un comportamiento a la sección BODY de la página que ejecuta la acción Reproducir línea de tiempo cuando se carga la página.

Bucle Hace que la línea de tiempo actual se reproduzca en bucle indefinidamente mientras la página esté abierta en un explorador. Bucle inserta el comportamiento Ir a marco de línea de tiempo en el canal Behavior después del último marco de la animación. Haga doble clic en el marcador de este marco para editar los parámetros de este comportamiento y cambiar el número de repeticiones en bucle.

Crear una animación de líneas de tiempo

Las líneas de tiempo crean la animación al cambiar la posición, el tamaño, la visibilidad y el orden de apilamiento de las capas. Las líneas de tiempo también pueden cambiar los archivos de origen de las imágenes.

Las líneas de tiempo solamente pueden mover capas. Para hacer que se muevan imágenes o texto, cree una capa usando el botón Capa de la paleta de objetos y luego inserte imágenes, texto o cualquier otro tipo de contenido en la capa. Consulte “Crear capas”, en la página 236.

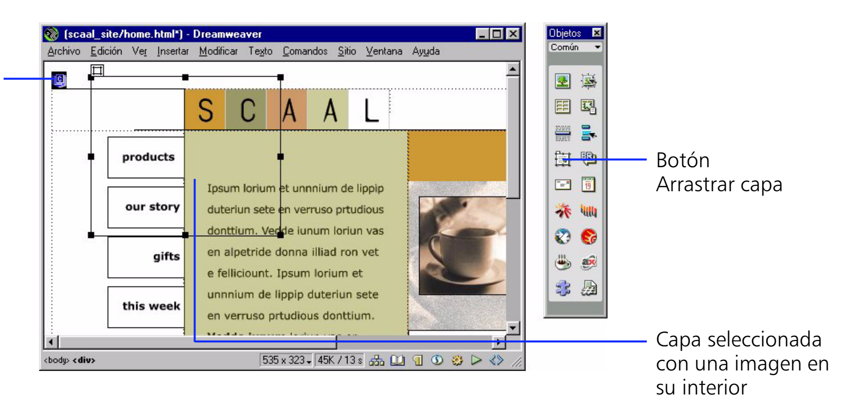
Para crear una animación de líneas de tiempo:

1 Para animar una capa, desplace la capa al lugar donde deberá estar cuando se inicie la animación.

2 Elija Ventana > Líneas de tiempo.

3 Seleccione la capa que desea animar.

Asegúrese de haber seleccionado el elemento deseado. Haga clic en el marcador de capa o use la paleta de capas para seleccionar una capa. Consulte también “Trabajar con capas”, en la página 243. Al seleccionar una capa, a su alrededor aparecen manejadores, como se muestra en la siguiente ilustración.



Al hacer clic en la capa, en su interior aparecerá un punto de inserción intermitente, pero no se selecciona la capa.

4 Elija Modificar > Línea de tiempo > Agregar objeto a línea de tiempo, o simplemente arrastre el objeto seleccionado al interior del inspector de líneas de tiempo.

Aparecerá una barra en el primer canal de la línea de tiempo. En la barra se mostrará el nombre de la capa.

Si está trabajando con una imagen, la única propiedad que puede cambiar es el archivo de origen de la imagen en el inspector de propiedades. Los pasos restantes no proceden. Consulte “Cambiar propiedades de imagen y capa con líneas de tiempo”, en la página 259.

5 Haga clic en el marcador del cuadro clave que se encuentra en el extremo de la barra.

6 Desplace la capa al lugar de la página en el que deberá estar cuando termine la animación.

7 Si desea que la capa se desplace describiendo una curva, seleccione su barra de animación y haga clic manteniendo pulsada la tecla Control (Windows) o manteniendo pulsada la tecla Comando (Macintosh) para agregar un cuadro clave en el punto de inserción, o haga clic en un marco en medio de la barra de animación y elija Agregar cuadro clave del menú contextual.

   Repita este paso para definir más cuadros clave.

8 Mantenga pulsado el botón Reproducir para obtener una vista previa de la animación en la página.

   Repita el procedimiento para agregar otras capas e imágenes a la línea de tiempo y para crear una animación más compleja.

Crear una línea de tiempo arrastrando una ruta

Si desea crear una animación con una ruta compleja, puede ser más conveniente grabar la ruta al arrastrar la capa en lugar de crear cuadros clave individuales.

Para crear una línea de tiempo arrastrando una ruta:

1 Seleccione una capa.

2 Desplace la capa al lugar donde deberá estar cuando se inicie la animación.

   Asegúrese de haber seleccionado el elemento correcto. Haga clic en el marcador de capa o use la paleta de capas para seleccionar una capa. Consulte también “Trabajar con capas”, en la página 243.

3 Elija Modificar > Ruta grabada de capa.

4 Arrastre la capa por la página para crear una ruta.

5 Suelte el botón del ratón en el punto en donde debe detenerse la animación.

   Dreamweaver agrega una barra de animación a la línea de tiempo con el número adecuado de cuadros clave.

6 En el inspector de líneas de tiempo, haga clic en el botón Rebobinar; luego, mantenga pulsado el botón Reproducir para obtener una vista previa de la animación.

Modificar líneas de tiempo

Después de definir los componentes básicos de una línea de tiempo, se pueden realizar útiles cambios como agregar y eliminar marcos, cambiar el momento de inicio de la animación, etc.

Para modificar una línea de tiempo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para prolongar la duración de la animación, arrastre el marcador del marco final. Todos los cuadros clave de la animación se desplazarán, por lo que sus posiciones relativas permanecerán constantes. Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras arrastra el marcador del marco final para evitar que se muevan los demás cuadros clave.
- Para conseguir que la capa llegue al cuadro clave tarde o temprano, desplace el marcador del cuadro clave hacia la derecha o la izquierda en la barra.
- Para cambiar el momento de inicio de una animación, seleccione una o todas las barras asociadas con la animación (pulse la tecla Mayús para seleccionar más de una barra a la vez) y arrástrelas a derecha o izquierda.
- Para desplazar la posición de una ruta de animación completa, seleccione toda la barra y luego arrastre el objeto por la página. Dreamweaver ajusta la posición de todos los cuadros clave. Si se realiza cualquier tipo de cambio teniendo seleccionada toda la barra, el cambio se aplicará a todos los cuadros clave.
- Para agregar o eliminar cuadros de la línea de tiempo, elija Modificar > Línea de tiempo > Agregar marco o Modificar > Línea de tiempo > Eliminar marco.
- Para hacer que la línea de tiempo se reproduzca automáticamente al abrirse la página en un explorador, haga clic en Rep. autom. Rep. autom. adjunta un comportamiento a la página que ejecuta la acción Reproducir línea de tiempo cuando se carga la página.
- Para conseguir que la página se reproduzca continuamente en bucle, haga clic en Bucle. Bucle inserta la acción Ir a marco de línea de tiempo en el canal Behavior después del último marco de la animación. Pueden editarse los parámetros de este comportamiento para definir el número deseado de repeticiones en bucle.

Cambiar propiedades de imagen y capa con líneas de tiempo

Además de mover capas con líneas de tiempo, se puede cambiar el archivo de origen de una imagen y la visibilidad, el tamaño y el orden de apilamiento de una capa.

Para cambiar las propiedades de imagen y capa con una línea de tiempo:

1 En el inspector de líneas de tiempo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione un cuadro clave de la barra que controla el objeto que desea cambiar. (Los marcos inicial y final son cuadros clave.)
- Para crear un nuevo cuadro clave, haga clic en un marco situado en medio de la barra de animación y elija Modificar > Línea de tiempo > Agregar cuadro clave o haga clic mientras mantiene pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) en un cuadro de la barra de animación.

2 Defina nuevas propiedades para el objeto eligiendo una de las siguientes opciones:

- Para cambiar el archivo de origen de una imagen, haga clic en el icono de la carpeta que aparece junto al campo Orig en el inspector de propiedades para examinar y seleccionar una nueva imagen.
- Para cambiar la visibilidad de una capa, elija inherit, visible o hidden (heredada, visible u oculta) del menú emergente Visibilidad en el inspector de propiedades. Consulte también “Cambiar la visibilidad de una capa”, en la página 249.
- Para cambiar el tamaño de una capa, arrastre la capa por los manejadores de cambio de tamaño o introduzca nuevos valores en los campos Ancho y Alto del inspector de propiedades. Actualmente, Internet Explorer 4.0 y 5.0 son los únicos exploradores capaces de cambiar dinámicamente el tamaño de una capa.
- Para cambiar el orden de apilamiento de una capa, introduzca un nuevo valor en el campo índice Z o use la paleta de capas para cambiar el orden de apilamiento de la capa actual. Consulte también “Cambiar el orden de apilamiento de las capas”, en la página 248.

3 Mantenga pulsado el botón Reproducir para ver la animación.

La capa actualmente seleccionada siempre está visible y en la primera posición del orden de apilamiento. Anule la selección de todas las capas que estuvieran seleccionadas para que la línea de tiempo controle el orden de apilamiento o la visibilidad.

Usar múltiples líneas de tiempo

En lugar de intentar controlar la totalidad de la acción en una página con una línea de tiempo, resulta más fácil trabajar con líneas de tiempo independientes que controlen partes concretas de la página. Por ejemplo, una página puede incluir también elementos interactivos que desencadenen la reproducción de diferentes líneas de tiempo.

Para manejar múltiples líneas de tiempo, use las opciones siguientes:

- Para crear una nueva línea de tiempo, elija Modificar > Línea de tiempo > Agregar línea de tiempo.
- Para eliminar una línea de tiempo, elija Modificar > Línea de tiempo > Quitar línea de tiempo.
- Para cambiar el nombre de una línea de tiempo, elija Modificar > Línea de tiempo > Cambiar nombre de línea de tiempo o introduzca un nuevo nombre en el menú emergente Línea de tiempo.
- Para ver una línea de tiempo diferente en el inspector de líneas de tiempo, elija una nueva línea de tiempo en el menú emergente Línea de tiempo del inspector de líneas de tiempo.

Copiar y pegar animaciones

Cuando ya tenga la secuencia de animación que desea, podrá copiarla y pegarla en otra zona de la línea de tiempo actual, en otra línea de tiempo del mismo documento o en una línea de tiempo de otro documento. También puede copiar y pegar múltiples secuencias de una sola vez.

Para cortar o copiar y pegar secuencias de animación:

1. Haga clic en una barra de animación para seleccionar una secuencia. Para seleccionar múltiples secuencias, pulse la tecla Mayús mientras hace clic, o pulse Conrtol-A (Windows) o Comando-A (Macintosh) para seleccionar todas las secuencias.
2. Copie o corte la selección.
3. Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Desplace el cabezal de reproducción a otro lugar de la línea de tiempo actual.
- Seleccione otra línea de tiempo en el menú emergente Línea de tiempo.
- Abra otro documento o cree uno nuevo y después, haga clic en el inspector de líneas de tiempo.

4 Pegue la selección en la línea de tiempo.

   Las barras de animación de un mismo objeto no pueden solaparse porque una capa no puede estar en dos lugares a la vez (tampoco una imagen puede tener dos orígenes diferentes al mismo tiempo). Si la barra de animación en la que está pegando la selección llegase a solaparse con otra barra de animación del mismo objeto, automáticamente Dreamweaver desplazaría la selección al primer marco en que no se solapase.

A la hora de pegar secuencias de animación en otro documento, hay que tener presentes estos dos principios:

- Si se copia una secuencia de animación para una capa y el nuevo documento contiene una capa con el mismo nombre, Dreamweaver aplicará las propiedades de la animación a la capa existente en el nuevo documento.
- Si se copia una secuencia de animación para una capa y el nuevo documento no contiene una capa con el mismo nombre, Dreamweaver pegará la capa y su contenido desde el documento original junto con la secuencia de animación. Para aplicar la secuencia de animación pegada a otra capa del nuevo documento, elija Cambiar objeto en el menú contextual y seleccione el nombre de la segunda capa en el menú emergente. Si lo desea, puede borrar la capa pegada. Consulte “Aplicar una secuencia de animación a un objeto diferente”, en la página 261.

Aplicar una secuencia de animación a un objeto diferente

Para ahorrar tiempo, se puede crear una secuencia de animación una sola vez y aplicarla a las demás capas del documento.

Para aplicar una secuencia de animación existente a otros objetos:

1. En el inspector de líneas de tiempo, seleccione la secuencia de animación y cópiela.
2. Haga clic en cualquier marco del inspector de líneas de tiempo y pegue la secuencia.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo pulsada la tecla Control (Macintosh) en la secuencia de animación pegada y elija Cambiar objeto en el menú contextual.
4. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija otro objeto en el menú desplegable y haga clic en Aceptar.
5. Repita los pasos del 2 al 4 para todos los demás objetos a los que desee aplicar la misma secuencia de animación.

También puede cambiar de idea con respecto a la capa que desea animar, después de haber creado la secuencia de animación; en este caso, basta con que siga los pasos 3 y 4 anteriores (no es necesario copiar y pegar).

Cambiar nombres de líneas de tiempo

Para cambiar el nombre de la línea de tiempo mostrada en el inspector de líneas de tiempo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Línea de tiempo > Cambiar nombre de línea de tiempo e introduzca un nuevo nombre en el cuadro de diálogo Cambiar nombre de línea de tiempo.
- Introduzca un nuevo nombre en el menú emergente Nombre de línea de tiempo del inspector de líneas de tiempo.

Si el documento contiene la acción de comportamiento Reproducir línea de tiempo (por ejemplo, si contiene un botón en el que el usuario debe hacer clic para iniciar la línea de tiempo), deberá editar el comportamiento para reflejar el nuevo nombre de la línea de tiempo.

Sugerencias para la animación de líneas de tiempo

Las siguientes sugerencias pueden mejorar el resultado de sus animaciones, y facilitar considerablemente su creación:

- Muestre y oculte capas en lugar de cambiar el archivo de origen en animaciones con múltiples imágenes. Cambiar el archivo de origen de una imagen puede ralentizar la animación porque tendrá que cargarse la nueva imagen. Si todas las imágenes se cargan de una vez en capas ocultas antes de que se ejecute la animación, se evitarán las pausas y la ausencia de imágenes.
- Amplíe las barras de animación para crear un movimiento más suave. Si la animación resulta entrecortada y las imágenes saltan de una posición a otra, arrastre el marco final de la barra de animación de la capa para extender el movimiento sobre más marcos. Al alargar la barra de animación se crean más puntos de datos entre los puntos de inicio y de final del movimiento; esto también hace que el movimiento sea más lento. Intente incrementar el número de marcos por segundo (fps) para aumentar la velocidad, pero tenga en cuenta que la mayoría de los exploradores que se ejecutan en sistemas de tipo medio no admiten animaciones a velocidades superiores a 15 fps. Pruebe la animación en distintos sistemas con diferentes exploradores para encontrar la mejor configuración posible.
- No anime grandes mapas de bits. La velocidad de la animación mejorará si no mueve imágenes grandes. Como alternativa, cree imágenes compuestas y mueva partes pequeñas de estas imágenes. Por ejemplo, muestre un automóvil en movimiento animando solamente las ruedas.
- Cree animaciones simples. No cree animaciones que requieran recursos distintos a los que pueden ofrecer los exploradores actuales. Los exploradores siempre reproducen todos los marcos en una animación de línea de tiempo, incluso cuando las capacidades del sistema o de Internet se reducen.

Acciones de comportamiento para controlar líneas de tiempo

Adjunte las acciones de comportamiento que aquí se indican a un vínculo, botón u otro objeto para controlar líneas de tiempo. Para crear efectos atractivos, puede colocar comportamientos que contengan estas acciones en el canal Behavior. Por ejemplo, puede hacer que una línea de tiempo se detenga por sí sola. Para obtener más información, consulte “Adjuntar un comportamiento a una línea de tiempo”, en la página 303 y “Usar comportamientos”, en la página 297.

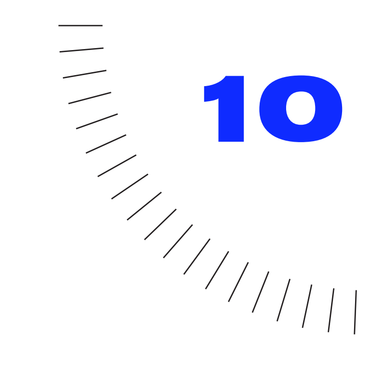
Arrastrar capa Permite al usuario arrastrar una capa. Use esta acción para crear puzzles, controles deslizantes y otros elementos móviles de interfaz de usuario. Consulte “Arrastrar capa”, en la página 312.

Mostrar-Ocultar capas Muestra, oculta o restaura la visibilidad predeterminada de una o más capas. Esta acción resulta útil para mostrar información a medida que el usuario va interactuando con la página. Consulte “Mostrar-Ocultar capas”, en la página 327.

Reproducir línea de tiempo y **Detener línea de tiempo** Permiten a los usuarios iniciar y detener una línea de tiempo haciendo clic en un vínculo o un botón. Estas acciones también permiten iniciar y detener una línea de tiempo automáticamente cuando el usuario pasa el cursor del ratón por un vínculo, una imagen u otro objeto. Consulte “Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo”, en la página 331.

Ir a marco de línea de tiempo Hace que la línea de tiempo salte a un marco determinado. La casilla de verificación Bucle del inspector de líneas de tiempo, agrega la acción Ir a marco de línea de tiempo después del último marco de la animación; esto hace que vaya al marco 1 y vuelva a iniciarse la animación. Consulte “Ir a marco de línea de tiempo”, en la página 330

Definir texto de capa Reemplaza el contenido y el formato de una capa existente en una página con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML. Consulte “Definir texto de capa”, en la página 324.



CAPÍTULO 10
Usar marcos

Los marcos constan de dos componentes principales: un conjunto de marcos y marcos individuales. Un conjunto de marcos es una página HTML que define la estructura de una serie de marcos en un documento. La definición del conjunto de marcos incluye información sobre el número de marcos que deben mostrarse por página, el tamaño de los marcos, el origen de la página cargada en un marco y otras propiedades. La página HTML de conjunto de marcos no se muestra en los exploradores; se limita a almacenar información sobre cómo deben mostrarse los marcos en una página.

Los marcos HTML son regiones o áreas definidas espacialmente en una página HTML. Cada marco de una página equivale a un único documento HTML. En una página Web, con frecuencia los marcos definen un área de exploración y un área de contenido de la página.

Al dividir un documento de Dreamweaver en marcos, creará documentos HTML independientes para el conjunto de marcos y por cada nuevo marco. El conjunto de marcos se conoce como marco padre, mientras que un marco se conoce como marco hijo.

Puede crear nuevo contenido directamente en una página de marco, vincular páginas existentes para que se abran en un marco y configurar un comportamiento que cambie el contenido de múltiples marcos.

Lo que el usuario percibe como una sola página Web con dos marcos, en realidad está formado por tres archivos independientes: el archivo de conjunto de marcos y dos archivos que albergan el contenido que aparece dentro de los marcos.

El cambio de las propiedades de los marcos y los conjuntos de marcos permite cambiar el tamaño de los marcos y utilizar vínculos y destinos para controlar el contenido de un marco.

Cuando la opción Ver > Bordes de marco esté desactivada, el conjunto de marcos aparecerá exactamente como se ve en un explorador. Cuando se muestran los bordes de los marcos, Dreamweaver añade un espacio alrededor del documento para el borde y ensancha los bordes pequeños. Esto facilita las operaciones de arrastrar y seleccionar marcos.

Crear marcos

Puede crear marcos mediante la modificación de un documento de Dreamweaver ya existente dividiéndolo en áreas de documento adicionales. Existen varias formas de crear un conjunto de marcos: puede diseñarlo usted mismo o seleccionarlo de una serie de conjuntos de marcos predefinidos.

Crear un conjunto de marcos

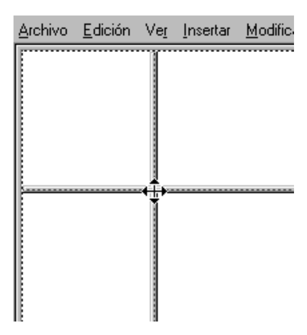
Antes de crear un conjunto de marcos o trabajar con marcos, haga visibles los bordes de los marcos en la ventana de documento.

Para ver los bordes de los marcos de un documento, elija Ver > Bordes de marco.

Cuando se muestran los bordes de los marcos, se agrega espacio alrededor del borde del documento, lo que sirve de indicador visual de las áreas de marcos del documento.

Para crear un conjunto de marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo.
- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Macintosh) mientras arrastra uno de los bordes del marco hasta dentro de la ventana de documento para dividir el documento vertical u horizontalmente. Arrastre un borde del marco por una de las esquinas para dividir el documento en cuatro marcos nuevos.



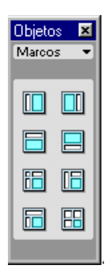
Para eliminar un marco:

Arrastre el borde del marco hasta sacarlo fuera de la página o hasta el borde del marco padre.

Insertar un conjunto de marcos predefinido

Los conjuntos de marcos predefinidos facilitan la selección del tipo de conjunto de marcos que desea crear.

Los iconos de conjuntos de marcos predefinidos del panel Marcos de la paleta de objetos proporcionan una representación visual de cada conjunto de marcos al aplicarse a un documento seleccionado.



El conjunto de marcos seleccionado rodea al documento actual (el documento en el que se encuentra el punto de inserción). El área azul de un icono de conjunto de marcos predefinido representa la página o el marco seleccionado actualmente en un documento, mientras que el área blanca representa el nuevo o los nuevos marcos.

Para insertar un conjunto de marcos predefinido:

1 Sitúe el punto de inserción en el documento al que rodeará el conjunto de marcos.

2 Luego lleve a cabo una de estas operaciones:

- En el panel Marcos de la paleta de objetos, seleccione un conjunto de marcos predefinido. Para insertar el conjunto de marcos, puede hacer clic en un icono o arrastrar un icono directamente al documento.
- Para seleccionar un conjunto de marcos predefinido, elija Insertar > Marcos > Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda y arriba, Superior izquierda, Izquierda superior o Dividir.

Crear un conjunto de marcos anidado

Un conjunto de marcos dentro de otro conjunto de marcos recibe el nombre de conjunto de marcos anidado. Cada nuevo conjunto de marcos creado incluye su propio documento HTML de conjunto de marcos y sus documentos de marcos.

Utilice los marcos anidados para configurar múltiples marcos para un documento. Por ejemplo, un documento con tres marcos puede mostrar el logotipo de una empresa en un marco en la parte superior del documento, controles de exploración en otro marco en el lado izquierdo del documento y contenido en un tercer marco.

Para crear un conjunto de marcos anidado:

1 Sitúe el punto de inserción en el marco en el que desea insertar el conjunto de marcos anidado.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda o a la derecha.
- En el panel Marcos de la paleta de objetos, seleccione un icono de conjunto de marcos.
- Elija Insertar > Marcos > Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda y arriba, Superior izquierda, Izquierda superior o Dividir.
- En la ventana de documento, manteniendo pulsada la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Macintosh), arrastre un borde de marco para dividir el marco vertical u horizontalmente.

Seleccionar un marco o un conjunto de marcos

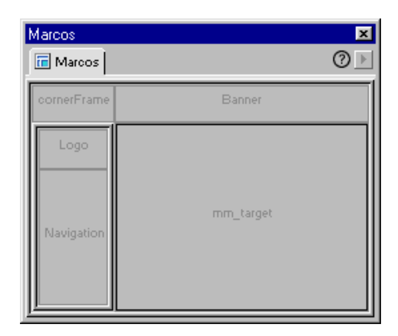
Los marcos y los conjuntos de marcos son documentos HTML individuales. Para realizar cambios en un marco o en el conjunto de marcos, comience seleccionando el marco o conjunto de marcos que desea cambiar. Puede seleccionar un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento o utilizando el inspector de marcos.

Cuando seleccione un marco o el conjunto de marcos, aparecerán líneas de selección en el inspector de marcos y en la ventana de documentos.

Usar el inspector de marcos

El inspector de marcos proporciona una representación visual de los marcos del documento. Puede hacer clic en un marco o conjunto de marcos en el inspector de marcos para seleccionarlo en el documento y, seguidamente, ver o editar las propiedades del elemento seleccionado en el inspector de propiedades. Consulte "Propiedades de marco y conjunto de marcos", en la página 271.

El inspector de marcos también muestra la jerarquía de la estructura del conjunto de marcos de una manera que puede no percibirse en la ventana de documento. En el inspector de marcos, el conjunto de marcos está rodeado por un borde grueso tridimensional; los marcos están rodeados por una línea delgada gris; mientras que los distintos marcos se identifican a través de sus nombres.



Para mostrar el inspector de marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Marcos.
- Pulse Ctrl+F10 (Windows) o Comando+F10 (Macintosh).

Para seleccionar un marco en el inspector de marcos:

Haga clic en el marco en el inspector de marcos.

Para seleccionar un conjunto de marcos en el inspector de marcos:

Haga clic en el borde que rodea a los marcos en el inspector de marcos.

Seleccionar un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento

En la ventana de documento, cuando se selecciona un marco, sus bordes se muestran con un contorno de línea de puntos; cuando se selecciona un conjunto de marcos, todos los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos se muestran con un contorno de línea de puntos.

Seleccione marcos y conjuntos de marcos para cambiar sus propiedades. El inspector de propiedades muestra las propiedades del marco o conjunto de marcos seleccionado. Consulte “Propiedades de marco y conjunto de marcos”, en la página 271.

Para seleccionar un marco en la ventana de documento:

Haga clic dentro de un marco mientras mantiene pulsada la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh).

Para seleccionar un conjunto de marcos en la ventana de documento:

Haga clic en el borde de un marco de la ventana de documento.

Para mover la selección a otro marco, lleve a cabo alguna de estas operaciones:

- Para mover la selección al marco siguiente,
  Pulse Alt (Windows) o Comando (Macintosh) más la tecla de flecha izquierda o derecha.
- Para mover la selección al conjunto de marcos padre,
  Pulse Alt (Windows) o Comando (Macintosh) más la tecla de flecha arriba.
- Para mover la selección al marco hijo,
  Pulse Alt (Windows) o Comando (Macintosh) más la tecla de flecha abajo.

Guardar archivos de marco y conjunto de marcos

Es preciso guardar un archivo de conjunto de marcos y sus archivos relacionados para poder obtener una vista previa de la página en un explorador. Puede guardar de forma individual una página del conjunto de marcos o una página de marco, o bien guardar todos los archivos de marco abiertos y la página de conjunto de marcos.

Cuando se utiliza Dreamweaver para crear documentos de marco, cada nuevo documento de marco recibe un nombre de archivo temporal (por ejemplo, UntitledFrame_1 para la página de conjunto de marcos, Untitled-1, Untitled-2, etc. para las páginas de marcos).

Al seleccionar alguna de las opciones de almacenamiento, se abre el cuadro de diálogo Guardar archivo para que pueda guardar el documento con su nombre de archivo temporal. Dado que todos los archivos tienen por nombre “untitled” (sin título), es difícil precisar qué archivo de marco se está guardando. Observe las líneas de selección de marcos en la ventana de documento para identificar el documento que se está guardando actualmente. El área seleccionada identifica al marco al que se hace referencia actualmente en el cuadro de diálogo Guardar archivo.

Guardar un archivo de conjunto de marcos

Para guardar un archivo de conjunto de marcos, elija una de las siguientes opciones:

- Para guardar el archivo de conjunto de marcos, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos.
- Para guardar el archivo de conjunto de marcos como un archivo nuevo, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos como.

Guardar un archivo de conjunto de marcos

Para guardar un documento que se encuentra dentro de un marco, haga clic en el marco y, seguidamente, elija Archivo > Guardar.

Guardar todos los archivos de un conjunto de marcos

Para guardar todos los documentos abiertos, incluidos los documentos individuales, los documentos de marcos y los documentos de conjuntos de marcos, elija Archivo > Guardar todo.

Nota: Utilice las líneas de selección de marcos de la ventana de documento para identificar los documentos de conjunto de marcos o los documentos de marcos al guardar los archivos.

Propiedades de marco y conjunto de marcos

Los marcos y los conjuntos de marcos disponen de su propio inspector de propiedades.

- Las propiedades de marco determinan el nombre del marco, el archivo de origen, los márgenes, el desplazamiento, el cambio de tamaño y los bordes de los distintos marcos de un conjunto de marcos.
- Las propiedades de conjunto de marcos controlan las dimensiones de los marcos y el color y la anchura de los bordes entre los marcos.

Para ver las propiedades de un marco:

1 Elija Ventana > Propiedades para que aparezca el inspector de propiedades si es que no está ya>abierto.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Mientras pulsa la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh), haga clic en un marco.
- Haga clic en un marco en el inspector de marcos.

Configurar propiedades de marco

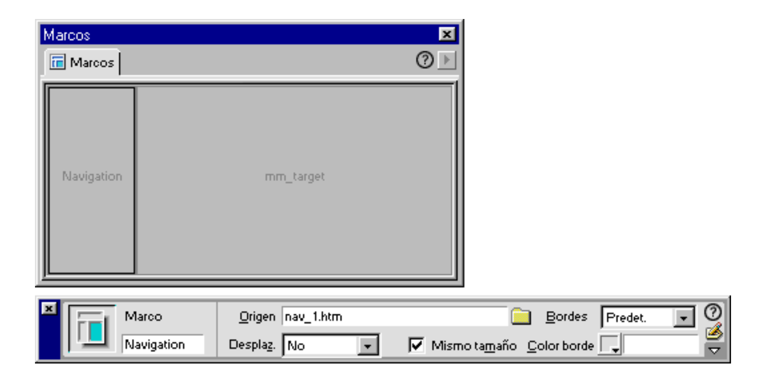
Utilice el inspector de propiedades de marco para asignar un nombre a un marco y definir sus bordes y sus márgenes. Para ver todas las propiedades de marco siguientes, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

Para especificar propiedades de marco:

1 Seleccione un marco mediante la realización de una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en un marco en el inspector de marcos.
- Mientras pulsa la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh), haga clic en un marco en la ventana de documento.

2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.



3 Para asignar un nombre al marco, escríbalo en el campo Marco.

Nota: Marco determina el nombre del marco actual para usar como destino de hipervínculos y referencias de secuencias de comandos. El nombre de un marco tiene que estar formado por una sola palabra. Se admite el carácter de subrayado o guión bajo (_), pero no los guiones (-), los puntos (.) ni los espacios. Los nombres de marcos deben comenzar con una letra (no con un número). No utilice palabras reservadas de JavaScript (como top o navigator) para los nombres de los marcos.

4 Elija una de las siguientes opciones de marco:

- Orig determina el documento de origen del marco. Introduzca un nombre de archivo o haga clic en el icono de la carpeta para examinar y seleccionar el archivo. También puede abrir un archivo en un marco colocando el cursor en el marco y eligiendo Archivo > Abrir en marco.
- Desplaz. determina si aparecerán barras de desplazamiento cuando no haya suficiente espacio para mostrar todo el contenido del marco actual. La configuración predeterminada de la mayoría de los exploradores es Automático.
- Mismo tamaño restringe el tamaño del marco actual e impide que los usuarios puedan arrastrar los bordes del marco. Siempre podrá cambiar el tamaño de los marcos en la ventana de documento; sin embargo, si esta seleccionada esta opción, los usuarios no podrán cambiar el tamaño de los marcos en sus exploradores.
- Bordes controla el borde del marco actual. Las opciones posibles son Sí, No y Predeterminado. Al elegir una de estas opciones, se anula la configuración de borde definida para el conjunto de marcos. (Consulte “Configurar propiedades de conjunto de marcos”, en la página 274.) La configuración predeterminada de la mayoría de los exploradores es Sí. Un borde sólo puede desactivarse si todos los marcos contiguos están configurados con la opción No (o con la opción Predeterminado, y el conjunto de marcos padre configurado en No).
- Color de borde establece un color de borde para todos los bordes contiguos al marco actual. Esta opción de configuración anula el color de borde del conjunto de marcos.

5 Configure las siguientes opciones de márgenes (si las opciones de márgenes no están visibles, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha).

Ancho del margen Establece la anchura en píxeles de los márgenes izquierdo y derecho (es decir, del espacio que hay entre el borde del marco y su contenido).

Alto del margen Establece la altura en píxeles de los márgenes superior e inferior (es decir, del espacio que hay entre el borde del marco y su contenido).

Configurar propiedades de conjunto de marcos

Utilice las propiedades de conjuntos de marcos para establecer los bordes y el tamaño de los marcos. Al configurar una propiedad de borde, se anula la configuración de dicha propiedad correspondiente a un conjunto de marcos. Por ejemplo, al configurar las propiedades de bordes de un marco, se anulan las propiedades de bordes establecidas en un conjunto de marcos.

Los conjuntos de marcos predefinidos se utilizan para aplicar rápidamente un conjunto de marcos a un documento. Los conjuntos de marcos predefinidos comparten los siguientes valores predeterminados de propiedades: sin bordes, sin barras de desplazamiento y sin cambio de tamaño de marcos al mostrarse en un explorador. Para cambiar los valores predeterminados, seleccione las opciones deseadas en el inspector de propiedades:

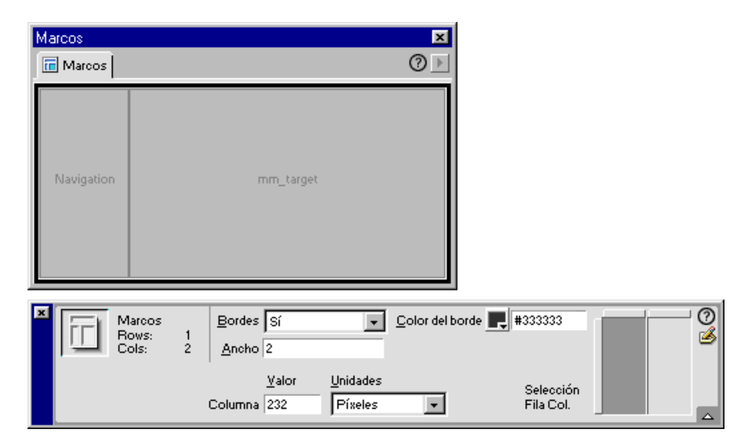
Para ver las propiedades de un conjunto de marcos:

1 Elija Ventana > Propiedades para que aparezca el inspector de propiedades si es que no está ya abierto.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en un borde situado entre dos marcos de la ventana de documento.
- Haga clic en el borde que rodea a los marcos en el inspector de marcos.

3 Para ver todas las propiedades del conjunto de marcos, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.



Para especificar propiedades de conjunto de marcos:

1 Seleccione un conjunto de marcos.

2 En el menú emergente Bordes, seleccione si desea que se muestren los bordes alrededor de los marcos cuando el documento se visualice en un explorador.

- Si desea que se vean los bordes, seleccione Sí.
- Si no desea que se vean los bordes, seleccione No.
- Si desea que el explorador determine si deben mostrarse o no los bordes, seleccione Predeterminado.

3 En el campo Ancho del borde, escriba un número para especificar la anchura de los bordes en el conjunto de marcos actual. Introduzca 0 para especificar sin bordes.

4 En el campo Color de borde, escriba el valor hexadecimal de un color o utilice el selector de color para elegir el color del borde.

5 Para seleccionar las opciones de tamaño de marco, haga clic en las fichas del cuadro Selección FilaCol para seleccionar una fila o en las fichas de la parte superior para elegir una columna. A continuación escriba un número en el campo Valor para establecer el tamaño de la fila o columna seleccionada; en el menú emergente Unidades, defina la unidad de medida en la que se expresa el número del campo Valor.

Asignar nombre a un conjunto de marcos

Agregue un título a una página de conjunto de marcos mediante la opción Propiedades de la página.

Para asignar un nombre a una página de conjunto de marcos:

1 Seleccione un conjunto de marcos mediante la realización de una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el borde del conjunto de marcos en el inspector de marcos.
- Mientras pulsa la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh), haga clic en un marco en la ventana de documento. Puede que tenga que pulsar Alt (Windows) o Comando (Macintosh) más la tecla de flecha arriba para seleccionar el conjunto de marcos.

2 Elija Modificar > Propiedades de la página.

3 En el campo Título, introduzca un nombre para el documento.

Especificar tamaños de marco

Arrastre el borde de un marco en la ventana de documento para establecer los tamaños aproximados de los marcos; luego, use el inspector de propiedades para especificar la cantidad de espacio que el explorador debe asignar a un marco cuando el tamaño de la pantalla no permita mostrar los marcos con su tamaño completo.

Para especificar los tamaños de los marcos:

1 Haga clic en el borde de un marco para seleccionar el conjunto de marcos.

Elija Ver > Bordes de marco si los bordes no están visibles.

2 En el inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación para ver todas las propiedades.

3 En el cuadro Selección FilaCol, haga clic en la fila o columna que desea modificar.



4 Para especificar cómo debe asignarse el espacio cuando se cambia el tamaño de la ventana del explorador, introduzca un número en el campo Valor y elija una unidad entre las siguientes opciones:

- Píxeles establece el tamaño de la columna o fila seleccionada en un valor absoluto. Esta opción es la mejor de las posibles para un marco que siempre tiene que tener el mismo tamaño, como una barra de exploración. Si se establece una opción de Unidades diferente para otros marcos, a éstos solamente se les asignará espacio cuando los marcos que se han especificado en píxeles ya tengan su tamaño exacto.
- Porcentaje indica que el marco actual debe ocupar un porcentaje especificado del conjunto de marcos al que pertenece. A los marcos especificados con la opción Porcentaje como unidad, se les asigna espacio después de aquellos especificados en píxeles, pero antes de los marcos con la opción Relativo como unidad.
- Relativo indica que al marco actual se le asignará espacio proporcionalmente al asignado a otros marcos. A los marcos con las unidades establecidas en Relativo se les asigna espacio después de asignárselo a los marcos con el tamaño especificado en píxeles y en porcentaje, pero ocuparán todo el espacio restante de la ventana del explorador.

Configurar bordes de marco y conjunto de marcos

Puede especificar la apariencia que los bordes de los marcos y los conjuntos de marcos deben tener en un documento. Cuando se especifican opciones de bordes para un marco, se anulan las opciones correspondientes del conjunto de marcos.

Para definir bordes de marco:

1 Seleccione el marco haciendo clic mientras se mantiene pulsada la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o haga clic en el marco en el inspector de marcos.

2 Configure las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

- Bordes controla el borde de los marcos actuales. Las opciones posibles son Sí, No y Predeterminado. La configuración predeterminada de la mayoría de los exploradores es Sí. Un borde sólo puede desactivarse si todos los marcos contiguos están configurados con la opción No (o con la opción Predeterminado, y el conjunto de marcos padre configurado en No).
- Color de borde establece un color de borde para todos los bordes contiguos al marco actual.

Para definir bordes de conjunto de marcos:

1 Seleccione el conjunto de marcos haciendo clic en el borde de un marco en la ventana de documento o haciendo clic en el borde que encierra los marcos en el inspector de marcos.

2 Configure las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

- Bordes controla los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos actual. Elija Sí para mostrar los bordes en color tridimensional; No para mostrar los bordes planos y en color gris; o elija Predeterminado para que el explorador determine cómo mostrar los bordes. La configuración predeterminada de la mayoría de los exploradores es Sí.
- Color de borde establece un color para todos los bordes en el conjunto de marcos actual. Este parámetro puede anularse para un marco concreto mediante la configuración de un color de borde para el marco en cuestión.
- Ancho del borde especifica la anchura de los bordes en el conjunto de marcos actual. Introduzca 0 para especificar sin bordes.

Cambiar el color de fondo de un marco

El color de fondo de un marco se cambia estableciendo el color de fondo del documento en el marco.

Para cambiar el color de fondo de un documento en un marco:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Coloque el cursor en el marco y elija Modificar > Propiedades de la página.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo pulsada la tecla Control (Macintosh) dentro del marco y elija Propiedades de la página en el menú contextual.

2 Haga clic en el menú emergente Fondo para seleccionar un color.

Controlar el contenido del marco con vínculos

Utilice el menú emergente Destino del inspector de propiedades para seleccionar un marco en el que se abrirá un archivo. Puede establecer que se abra un archivo en una ventana nueva, reemplazar la información existente en el mismo marco que el vínculo y reemplazar la información de otro marco.

Puede hacer que el contenido de un vínculo sobrescriba el marco actual o que aparezca en una ventana de explorador totalmente nueva.

Para asignar un marco como destino:

1 Seleccione texto o un objeto.

2 En el campo Vínculo del inspector de propiedades, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Escriba el nombre del archivo con el que debe establecerse el vínculo.
- Haga clic en el icono de carpeta y seleccione el archivo con el que debe establecerse el vínculo.
- Haga clic en el icono de señalización de archivo y arrástrelo para seleccionar el archivo con el que debe establecerse el vínculo.

  Para especificar un punto de fijación en el archivo con el que debe establecerse el vínculo, introduzca un signo de almohadilla (#) antes del nombre del punto de fijación. Consulte “Establecer un vínculo con un punto de fijación con nombre”, en la página 119.

3 En el menú emergente Destino, elija el destino en el que se mostrará el documento vinculado.

- _blank abre el documento vinculado en una nueva ventana del explorador y conserva la ventana actual.
- _parent abre el documento vinculado en el conjunto de marcos padre del enlace.
- _self abre el vínculo en el marco actual y sustituye al contenido de dicho marco.
- _top abre el vínculo en el conjunto de marcos de nivel más alto del documento actual y sustituye a todos los marcos.
- Si asignó nombres a los marcos en el inspector de propiedades, sus nombres aparecerán en este menú. Al seleccionar un marco con nombre, se abre el documento vinculado en el marco seleccionado.

Crear contenido SIN MARCOS

Dreamweaver permite especificar contenido para visualizar en exploradores antiguos o basados en texto que no admiten marcos. Dreamweaver inserta el contenido especificado en el documento del conjunto de marcos mediante una instrucción similar a la siguiente:

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">
este es el contenido sin marcos.
</body></noframes>
```

Cuando un explorador que no admite marcos carga un archivo de conjunto de marcos, solamente mostrará el contenido SIN MARCOS.

Para definir contenido SIN MARCOS:

1 Elija Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos.

Dreamweaver borra la ventana de documento, al tiempo que aparecen las palabras "Contenido sin marcos" en la parte superior del área del cuerpo del documento.

2 Para crear el contenido sin marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En la ventana de documento, escriba o inserte el contenido.
- Elija Ventana > Fuente HTML y escriba el contenido o el código HTML del contenido entre las etiquetas <noframes>.

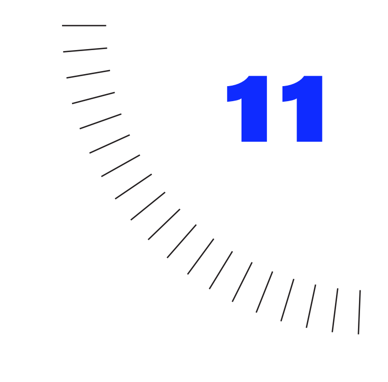
3 Vuelva a elegir Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos para volver a la vista normal del documento de conjunto de marcos.

Usar comportamientos con marcos

Puede aplicar diversos comportamientos que aprovechan el funcionamiento de los marcos. Los marcos se utilizan generalmente cuando el diseñador de la página Web desea controlar la forma en que se muestra el contenido en una página Web. Existen diversos comportamientos que facilitan el cambio del contenido de un marco.

- Definir texto de marco reemplaza el contenido y el formato de un marco con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML. Utilice esta acción para mostrar información de forma dinámica. Consulte "Definir texto de marco", en la página 323.
- Ir a URL abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Esta acción resulta especialmente útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic. Consulte "Ir a URL", en la página 316.
- Insertar barra de exploración se utiliza para dirigir a un usuario hacia páginas concretas de un sitio Web. Puede agregar comportamientos a las imágenes de la barra de exploración y definir la imagen que debe mostrarse en función de las acciones del usuario. Por ejemplo, puede que desee mostrar una imagen de botón en su estado pulsado y sin pulsar para indicar al usuario qué página del sitio está viendo. Consulte "Insertar una barra de exploración", en la página 125.

Insertar menú de salto Le permite configurar una lista de menú emergente con vínculos que abren archivos en una ventana del explorador al hacer clic en ellos. También puede definir como destino una ventana o un marco concreto para que se abra en él el documento. Consulte "Insertar un menú de salto", en la página 122.



CAPÍTULO 11
Insertar medios

Para insertar un applet de Java, una película Shockwave, una película Flash, un control ActiveX u otros objetos de audio o vídeo en una página, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Sitúe el cursor de inserción en el lugar donde desea que aparezca el objeto y haga clic en el botón que resulte adecuado de la paleta de objetos.
- Arrastre el correspondiente botón de la paleta de objetos hasta el lugar en el que desea que aparezca el objeto en la ventana de documento.
- Sitúe el punto de inserción y, seguidamente, elija el objeto en cuestión del submenú Insertar > Medio.

En la mayoría de los casos, aparecerá un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar un archivo de origen y especificar diversos parámetros para el objeto de medio. Para evitar que aparezcan dichos cuadros de diálogo, elija Edición > Preferencias y anule la selección de la opción Mostrar diálogo al insertar objetos.

Cada botón de la paleta de objetos inserta el código fuente HTML necesario para que el objeto aparezca en la página. Use el inspector de propiedades para especificar el archivo de origen, las dimensiones y otros parámetros.

Iniciar un editor de medios externo

Puede hacer doble clic en cualquier archivo de la ventana Sitio para editar dicho archivo. Si el archivo es HTML, se abrirá en Dreamweaver. Si se trata de otro tipo de archivo, como un archivo de imagen o un archivo de película Flash, se abrirá en el editor externo correspondiente, como Fireworks o Flash.

Cada tipo de archivo se asocia a uno o varios editores externos. El editor que se inicia al hacer doble clic en el archivo en la ventana Sitio se denomina editor principal.

Si hay varios editores asociados al tipo de archivo, podrá iniciar un editor secundario para un archivo concreto: haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras mantiene pulsada la tecla Control (Macintosh) en el nombre del archivo en la ventana Sitio y elija un editor del submenú Abrir con del menú contextual.

En la mayoría de los casos, el editor principal es la misma aplicación que se iniciaría si hiciera doble clic sobre el icono del archivo en el escritorio. Para especificar de forma explícita qué editores externos deben iniciarse para un tipo de archivo concreto, elija Edición > Preferencias y seleccione Editores externos de la lista Categoría. Las extensiones de nombres de archivo, como .gif, .wav y .mpg, se enumeran a la izquierda bajo Extensiones. Los editores asociados para una extensión seleccionada se enumeran en la parte derecha, bajo Editores.

Para iniciar el editor principal para una imagen incluida en un documento HTML, pulse Control y haga doble clic (Windows) o pulse Comando y haga doble clic (Macintosh) en la imagen en la ventana de documento. Tenga en cuenta que este método para iniciar un editor sólo funciona para las imágenes, no para otros medios incrustados en un documento.

Para agregar un tipo de archivo a la lista de extensiones en las preferencias de Editores externos:

1 Haga clic en el botón de signo más (+) situado encima de la lista de extensiones.

2 Introduzca una extensión de nombre de archivo (incluido el punto situado al principio de la extensión) o varias extensiones relacionadas separadas por espacios.

Para agregar un editor para un tipo de archivo concreto:

1 Seleccione la extensión correspondiente al tipo de archivo en la lista Extensiones.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) situado encima de la lista Editores.

3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija la aplicación que desea agregar a la lista Editores.

Para eliminar un tipo de archivo de la lista:

1 Seleccione el tipo de archivo correspondiente de la lista Extensiones.

Nota: No es posible deshacer la eliminación de un tipo de archivo de la lista, por lo que debe asegurarse de que efectivamente no necesita el tipo de archivo en cuestión antes de eliminarlo.

2 Haga clic en el botón de signo menos (–) situado encima de la lista de extensiones.

Para anular la asociación de un editor a un tipo de archivo:

1 Seleccione el tipo de archivo correspondiente de la lista Extensiones.
2 Seleccione el editor de la lista Editores.
3 Haga clic en el botón de signo menos (–) situado encima de la lista Editores.

Para convertir a un editor en el editor principal para un tipo de archivo:

1 Seleccione el tipo de archivo.
2 Seleccione el editor (o agréguelo si no está en la lista).
3 Haga clic en el botón Convertir en principal.

Usar Design Notes con objetos de medios

Al igual que ocurre con otros objetos de Dreamweaver, puede agregar Design Notes (notas de diseño) a un objeto de medios.

Para agregar Design Notes a un objeto de medios:

1 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en el objeto en la ventana de documento.
2 Elija Design Notes del menú contextual.
3 Introduzca sus Design Notes. Si desea más información, consulte “Design Notes”, en la página 172.

Insertar películas Shockwave

Shockwave, el estándar de Macromedia para multimedia interactivo en la Web, es un formato comprimido que permite la descarga rápida de los archivos de medios creados en Macromedia Director y su reproducción en los exploradores de uso más frecuente.

El software que reproduce las películas Shockwave está disponible tanto como plug-in para Netscape Navigator como en formato de control ActiveX. Cuando se inserta una película Shockwave, Dreamweaver usa tanto la etiqueta OBJECT (para el control ActiveX) como la etiqueta EMBED para el plug-in) para conseguir los mejores resultados en todos los exploradores. Al realizar cambios relativos a la película en el inspector de propiedades, Dreamweaver adapta los datos introducidos a los parámetros adecuados para las etiquetas OBJECT y EMBED.

Para obtener resultados óptimos en todas las plataformas, utilice Macromedia Aftershock para agregar HTML y empaquetadores JavaScript a las películas Shockwave. Aftershock permite agregar diversas funciones a las películas Shockwave, incluida la capacidad para detectar y adaptarse al explorador y la versión de plug-in utilizada por los visitantes de la página Web. Para obtener más información sobre Aftershock, consulte “Insertar y editar objetos Aftershock”, en la página 288.

Para insertar una película Shockwave:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar una película Shockwave.

2 Haga clic en el botón Shockwave en la paleta de objetos.

3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de película.

4 En el inspector de propiedades, introduzca la anchura y la altura de la película en los cuadros An y Al.

   Estas son las únicas propiedades necesarias. Consulte “Propiedades de Shockwave”, en la página 285 para obtener más información sobre las demás propiedades.

Propiedades de Shockwave

Para asegurar un resultado óptimo tanto en Microsoft Internet Explorer como en Netscape Navigator, Dreamweaver inserta películas Shockwave usando las dos etiquetas OBJECT y EMBED. (OBJECT es la etiqueta definida por Microsoft para los controles ActiveX; EMBED es la etiqueta definida por Netscape para plug-ins.) Para ver las propiedades en el inspector de propiedades, seleccione una película Shockwave.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el ángulo inferior derecho, para ver todas las propiedades.

Nombre Especifica un nombre para identificar una película en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece en el extremo izquierdo del inspector de propiedades.

An y Al Especifican la anchura y la altura de la película en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo: 3mm.

Archivo Especifica la ruta del archivo de la película Shockwave. Escriba una ruta o haga clic en el icono de carpeta para seleccionar un archivo.

Etiqueta Determina las etiquetas usadas para identificar la película Shockwave. Puede elegir las dos etiquetas OBJECT yEMBED, o cualquiera de ellas por separado. Se recomienda emplear el valor predeterminado , OBJECT y EMBED.

Alinear Determina cómo se alineará la película en la página. Consulte "Alinear elementos", en la página 203 para obtener una descripción de las opciones posibles.

Col. fondo Especifica un color de fondo para la zona de la película. Este color también aparecerá cuando la película no se esté reproduciendo (mientras se carga y después de haberse reproducido).

ID Define el parámetro opcional ID ActiveX. El uso más frecuente de este parámetro es como medio de paso de información entre controles ActiveX.

Bordes Especifica la anchura del borde alrededor de la película.

Espacio V y **Espacio H** Especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima y por debajo y a derecha e izquierda de la película.

Imagen alt (sólo para OBJECT) Especifica una imagen que se mostrará si el explorador del usuario no admite controles ActiveX.

Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales para pasar a la película Shockwave. Consulte "Parámetros", en la página 295. La película Shockwave debe ser modificada para recibir estos parámetros.

Insertar películas Flash

La tecnología Flash de Macromedia es la principal solución para la reproducción de gráficos y animaciones vectoriales. Flash Player está disponible tanto como plug-in de Netscape Navigator como en formato de control ActiveX para Internet Explorer, y ya viene incorporado en las últimas versiones de Netscape Navigator, Microsoft Windows 98 y del software de conexión a Internet de America Online.

Utilice Macromedia Flash para crear películas Flash. Si utiliza Flash 3, utilice Aftershock para agregar secuencias de comandos y detección de versión de plug-in a sus películas; consulte "Insertar y editar objetos Aftershock", en la página 288. Si utiliza Flash 4, utilice el comando Publish (publicar) para obtener el mismo resultado.

Cuando se inserta una película Flash en un documento, Dreamweaver usa tanto la etiqueta OBJECT (definida por Microsoft para los controles ActiveX), como la etiqueta EMBED (definida por Netscape) para ofrecer los mejores resultados en ambos exploradores. Al realizar cambios relativos a la película en el inspector de propiedades, Dreamweaver adapta los datos introducidos a los parámetros adecuados para las etiquetas OBJECT y EMBED.

Nota: Si inserta una película mediante un objeto Flash, la película sólo podrá verse con Flash Player 4 aunque haya utilizado Flash 3 para crearla. Flash Player 3 y otras versiones anteriores no muestran las películas insertadas con el objeto Flash. Los visitantes de la página que utilicen Flash Player 3 o versiones anteriores recibirán un mensaje en el que se les informará de que deben actualizar a Flash Player 4.

Para insertar una película Flash:

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar la película.
2. Haga clic en el botón Flash en la paleta de objetos.
3. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de película Flash.
4. En el inspector de propiedades, introduzca la anchura y la altura de la película en los cuadros An y Al.

   Estas son las únicas propiedades necesarias. Consulte "Propiedades de películas Flash", en la página 287 para obtener más información sobre las demás propiedades.

Propiedades de películas Flash

Para asegurar los mejores resultados tanto en Internet Explorer como en Netscape Navigator, Dreamweaver inserta películas Flash usando las dos etiquetas OBJECT y EMBED. (OBJECT es la etiqueta definida por Microsoft para los controles ActiveX; EMBED es la etiqueta definida por Netscape para plug-ins.) Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione una película Flash.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el ángulo inferior derecho, para ver todas las propiedades.

Nombre Especifica un nombre para identificar una película en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece en el extremo izquierdo del inspector de propiedades.

An y Al Especifican la anchura y la altura de la película en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo: 3mm.

Archivo Especifica la ruta del archivo de la película Flash. Escriba una ruta o haga clic en el icono de carpeta para seleccionar un archivo.

Etiqueta Determina las etiquetas usadas para identificar la película. Puede elegir las dos etiquetas, OBJECT y EMBED, o cualquiera de ellas por separado. Se recomienda emplear el valor predeterminado , OBJECT y EMBED.

Alinear Determina cómo se alineará la película en la página. Consulte “Alinear elementos”, en la página 203 para obtener una descripción de las opciones posibles.

Col. fondo Especifica un color de fondo para la zona de la película. Este color también aparecerá cuando la película no se esté reproduciendo (mientras se carga y después de haberse reproducido).

ID Define el parámetro opcional ID ActiveX. El uso más frecuente de este parámetro es como medio de paso de información entre controles ActiveX.

Bordes Especifica la anchura del borde alrededor de la película.

Espacio V y **Espacio H** Especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima y por debajo y a derecha e izquierda de la película.

Imagen alt (sólo para OBJECT) Especifica una imagen que se mostrará si el explorador del usuario no admite controles ActiveX.

Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales para pasar a la película. Consulte “Parámetros”, en la página 295. La película debe ser modificada para recibir estos parámetros.

Calidad Establece el parámetro QUALITY para las etiquetas OBJECT y EMBED que ejecutan la película. Consulte la documentación de Flash, en la que se describen las opciones posibles. Las posibilidades son Baja, Baja automática, Alta automática y Alta.

Escala Establece el parámetro SCALE para las etiquetas OBJECT y EMBED que ejecutan la película. Consulte la documentación de Flash, en la que se describen las opciones posibles.

Rep. Autom. Reproduce automáticamente la película cuando se carga la página.

Bucle Reproduce la película indefinidamente.

Insertar y editar objetos Aftershock

Aftershock es una utilidad de Macromedia que se incluye como parte del paquete de Director. Aftershock genera HTML y JavaScript que se asocia a las películas Shockwave y Flash; puede utilizarse, por ejemplo, para detectar la versión de plug-in utilizada por los visitantes de la página Web y proporcionar el contenido adecuado. En Dreamweaver se pueden abrir los archivos creados con Aftershock y luego pegar su contenido en otros documentos de Dreamweaver. Para editar objetos de Aftershock, instale Aftershock en su sistema, seleccione código HTML generado por Aftershock en un documento y, seguidamente, haga clic en Iniciar Aftershock en el inspector de propiedades.

En Flash 4, Aftershock ha sido sustituido por la función Publish (publicar). No obstante, Aftershock continúa siendo útil para aquellos usuarios que utilicen Flash 3 o Director.

Para insertar objetos Aftershock en Dreamweaver:

1 En Dreamweaver, abra un archivo HTML creado por Aftershock.

   Los elementos de Aftershock aparecen como objetos no editables en Dreamweaver. Si un objeto incluye una imagen de vista previa, Dreamweaver la mostrará.

2 Copie el contenido del archivo y péguelo en otro documento de Dreamweaver.

Para editar un objeto Aftershock:

1 Seleccione un objeto Aftershock para abrir el inspector de propiedades.

2 Haga clic en el botón Iniciar Aftershock.

3 Edite el archivo en Aftershock, guarde los cambios y salga de la utilidad.

   Al salir de Aftershock, Dreamweaver actualiza el contenido del objeto Aftershock con la nueva información.

Insertar objetos Generator

Macromedia Generator ofrece una forma de proporcionar contenido Web dinámico. Puede crear archivos Generator con Flash 4 mediante las plantillas de creación gratuitas de Generator; los archivos se encontrarán disponibles posteriormente en un servidor Web al ejecutar el software de servidor Generator. Puede insertar un objeto Generator en un documento de Dreamweaver.

Para insertar un objeto Generator:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el objeto.

2 Haga clic en el botón Generator en la paleta de objetos.

3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de plantilla de Generator (.swt).

4 Si lo desea, haga clic en el botón de signo más (+) para agregar un par de parámetros *nombre*=*valor*. Seguidamente, introduzca un nombre para el parámetro en el campo Nombre y un valor en el campo Valor. Repita este paso por cada parámetro.

5 Para eliminar un parámetro, selecciónelo de la lista Parámetros y haga clic en el botón de signo menos (–).

6 Cuando termine de introducir parámetros, haga clic en Aceptar para insertar el objeto Generator.

Para editar los parámetros después de haber insertado el objeto Generator, utilice el inspector de código Fuente HTML.

El servidor de Generator intenta obtener valores para introducirlos en la plantilla desde un archivo de base de datos; si no hay ningún archivo de base de datos disponible, el servidor utilizará los pares *nombre*=*valor* que usted introdujo aquí al insertar el objeto.

Insertar contenido de plug-ins de Netscape Navigator

Los plug-ins mejoran Netscape Navigator al proporcionar maneras de ver contenido de medios en un amplia gama de formatos.

Después de crear contenido para un plug-in de Navigator, puede utilizar Dreamweaver para insertar dicho contenido en un documento HTML. Dreamweaver utiliza la etiqueta EMBED para marcar la referencia al archivo de contenido.

Para insertar contenido de plug-ins de Netscape Navigator:

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el contenido.
2. Haga clic en el botón Plug-in en la paleta de objetos.
3. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de contenido para un plug-in de Navigator.

Propiedades de plug-in de Netscape Navigator

Tras insertar contenido para un plug-in de Netscape Navigator, utilice el inspector de propiedades para definir parámetros para dicho contenido. Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione un objeto de plug-in de Netscape Navigator.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el ángulo inferior derecho, para ver todas las propiedades.

Plug-in Especifica un nombre para identificar el plug-in en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece en el extremo izquierdo del inspector de propiedades.

An y Al Especifican, en píxeles, la anchura y la altura que se ha asignado al objeto en la página. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo: 3mm.

Orig Especifica el archivo de datos de origen. Introduzca un nombre de archivo o haga clic en el icono de carpeta para seleccionar un archivo.

Url plg Especifica el URL del atributo PLUGINSPAGE. Introduzca el URL completo del sitio desde el que los usuarios pueden descargar el plug-in. Si el usuario que está viendo la página no tiene el plug-in, el explorador intentará descargarlo desde este URL.

Alinear Determina cómo se alineará el objeto en la página. Consulte “Alinear elementos”, en la página 203 para obtener una descripción de las opciones posibles.

Espacio V y **Espacio H** Especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima y por debajo y a derecha e izquierda del plug-in.

Bordes Especifica la anchura del borde alrededor del plug-in.

Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales y pasarlos al plug-in de Netscape Navigator. Consulte “Parámetros”, en la página 295. Muchos plug-ins responden a parámetros especiales. El plug-in Flash, por ejemplo, incluye parámetros para BGCOLOR, SALIGN y SCALE.

Reproducir plug-ins en la ventana de documento

Puede obtener una vista previa de las películas y animaciones basadas en plug-ins de Navigator, es decir, los elementos que usan la etiqueta EMBED, directamente en la ventana de documento. (No es posible obtener vistas previas de películas o animaciones basadas en controles ActiveX en la ventana de documento.) Pueden reproducir todos los elementos a la vez para ver el aspecto que presentará la página ante el usuario, o bien puede reproducirlos uno por uno para asegurarse de que se han incrustado los elementos de medio correctos.

Para reproducir películas, deben instalarse en el sistema los plug-ins adecuados. Al iniciarse, Dreamweaver busca automáticamente todos los plug-ins instalados, primero en la carpeta Configuration/Plugins y luego en las carpetas de plug-ins de todos los exploradores instalados.

Para reproducir el contenido de plug-ins en la ventana de documento:

1 Inserte uno o más elementos de medios eligiendo Insertar > Medio > Shockwave, Insertar > Medio > Flash o Insertar > Medio > Plug-in.

2 Reproducir contenido de plug-ins:

- Seleccione uno de los elementos de medios que ha insertado y elija Ver > Plug-ins > Reproducir.
- Elija Ver > Plug-ins > Reproducir todo para reproducir todos los elementos de medios de la página basada en los plug-ins.

Para detener la reproducción del contenido de plug-ins:

Seleccione un elemento de medios y elija Ver > Plug-ins > Detener, o elija Ver > Plug-ins > Detener todo para detener la reproducción del contenido de los plug-ins.

Solucionar problemas de plug-ins de Navigator

Si ha seguido los pasos indicados para reproducir contenido de plug-ins en la ventana de documento pero parte del contenido de plug-ins no se reproduce, inténtelo con los procedimientos siguientes:

- Asegúrese de que el plug-in asociado está instalado en el ordenador y que el contenido es compatible con la versión de plug-in de la que usted dispone.
- Abra el archivo Configuration/badplugins.cfg en un editor de texto y compruebe si en la lista aparece el plug-in en cuestión. El archivo badplugins.cfg contiene información sobre aquellos plug-ins que pueden provocar fallos en Dreamweaver u otros problemas graves. (Si algún plug-in concreto ocasiona problemas, es recomendable agregarlo a este archivo.)
- Compruebe que el sistema disponga de la memoria suficiente (y en Macintosh, que haya suficiente memoria asignada a Dreamweaver). Algunos plug-ins necesitan entre 2 MB y 5 MB adicionales para poder ejecutarse.

Insertar un control ActiveX

Los controles ActiveX (antiguamente conocidos como controles OLE) son componentes reutilizables, semejantes a aplicaciones en miniatura, que tienen capacidad para actuar a modo de plug-ins de explorador. Se ejecutan en Internet Explorer con Windows, pero no en Macintosh ni en Netscape Navigator. El objeto ActiveX en Dreamweaver permite proporcionar atributos y parámetros para un control ActiveX del explorador del visitante.

Dreamweaver utiliza la etiqueta `OBJECT` para marcar el lugar de la página en el que aparece el control ActiveX y para proporcionar parámetros al control ActiveX.

Para insertar contenido de controles ActiveX:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el contenido.

2 Haga clic en el botón ActiveX en la paleta de objetos.

Un icono marca el lugar de la página en el que aparecerá el control ActiveX en Internet Explorer.

Propiedades de ActiveX

Tras insertar un objeto ActiveX, utilice el inspector de propiedades para configurar atributos de la etiqueta OBJECT y parámetros para el control ActiveX. Haga clic en Parámetros, en el inspector de propiedades, para introducir nombres y valores para las propiedades que no aparecen en el inspector de propiedades. No hay ningún formato estándar universalmente aceptado para parámetros de controles ActiveX; para averiguar los parámetros que debe utilizar, consulte la documentación del control ActiveX que está utilizando.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el ángulo inferior derecho, para ver todas las propiedades.

Nombre Especifica un nombre para identificar el objeto ActiveX en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece en el extremo izquierdo del inspector de propiedades.

An y Al Especifican la anchura y la altura del objeto en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo: 3mm.

Class ID Identifica el control ActiveX en el explorador. Introduzca un valor o elija uno del menú emergente. Cuando se ha cargado la página, el explorador usa el ID de clase para ubicar el control ActiveX que necesita el objeto ActiveX asociado a la página. Si el explorador no localiza el control ActiveX especificado, intentará descargarlo de la ubicación indicada en Base.

Base Especifica el URL que contiene el control ActiveX. Internet Explorer descarga el control ActiveX de esta ubicación si no se ha instalado en el sistema del usuario. Si no especifica un parámetro Base y el visitante no tiene ya instalado el control ActiveX pertinente, el explorador no podrá mostrar el objeto ActiveX.

Incrustar Hace que Dreamweaver agregue una etiqueta EMBED en la etiqueta OBJECT del control ActiveX. Si el control ActiveX tiene un plug-in de Netscape Navigator equivalente, la etiqueta EMBED activa el plug-in. Dreamweaver asigna los valores que se han introducido como propiedades de ActiveX a sus plug-ins de Netscape Navigator equivalentes.

Orig Define el archivo de datos que se usará para un plug-in de Netscape Navigator si la opción Incrustar está activada. Si no se introduce un valor, Dreamweaver intentará determinar el valor a partir de las propiedades de ActiveX previamente introducidas.

Alinear Determina cómo se alineará el objeto en la página. Consulte “Alinear elementos”, en la página 203 para obtener una descripción de las opciones posibles.

Imagen alt Especifica una imagen que debe mostrarse si el explorador no admite OBJECT. Esta opción sólo está disponible cuando la opción Incrustar no está seleccionada.

Espacio V y **Espacio H** Especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima y por debajo y a derecha e izquierda del objeto.

Datos Especifica el archivo de datos correspondiente al control ActiveX que se tiene que cargar. Muchos controles ActiveX, como Shockwave y RealPlayer, no usan este parámetro.

ID Define el parámetro opcional ID ActiveX. El uso más frecuente de este parámetro es como medio de paso de información entre controles ActiveX.

Bordes Especifica la anchura del borde alrededor del objeto.

Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales para pasar al objeto ActiveX. Consulte “Parámetros”, en la página 295. Muchos controles ActiveX responden a parámetros especiales.

Insertar un applet de Java

Java es un lenguaje de programación que permite el desarrollo de aplicaciones pequeñas (*applets*) que pueden incrustarse en páginas Web.

Tras crear un applet de Java, podrá insertarlo en un documento HTML mediante Dreamweaver. Dreamweaver utiliza la etiqueta APPLET para marcar la referencia al archivo de applet.

Para insertar un applet de Java:

1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el applet.

2 Haga clic en el botón Applet en la paleta de objetos.

3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo que contenga un applet de Java.

Propiedades de applet de Java

Después de insertar un applet de Java, use el inspector de propiedades para establecer los parámetros. Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione un applet de Java.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el ángulo inferior derecho, para ver todas las propiedades.

Nombre Especifica un nombre para identificar al applet en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece en el extremo izquierdo del inspector de propiedades.

An y Al Especifican la anchura y la altura del applet en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo: 3mm.

Código Especifica el archivo de contenido del applet. Introduzca un nombre de archivo o haga clic en el icono de carpeta para seleccionar un archivo.

Base Identifica la carpeta que contiene el applet seleccionado. Al elegir un applet, este campo se rellena automáticamente.

Alinear Determina cómo se alineará el objeto en la página. Consulte "Alinear elementos", en la página 203 para obtener una descripción de las opciones posibles.

Alt Especifica el contenido alternativo (normalmente, una imagen) que se mostrará si el explorador del usuario no es compatible con applets de Java o tiene Java desactivado. Si introduce texto, Dreamweaver lo procesará con el atributo ALT de la etiqueta APPLET. Si elige una imagen, Dreamweaver insertará una etiqueta IMG entre las etiquetas APPLET de apertura y de cierre.

Nota: Para especificar un contenido alternativo que puedan mostrar tanto Netscape Navigator (con Java desactivado) como Lynx (un explorador basado en texto), seleccione una imagen y luego agregue manualmente un atributo ALT a la etiqueta IMG en el inspector de código Fuente HTML.

Espacio V y Espacio H Especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima y por debajo y a derecha e izquierda del applet.

Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales para pasar al applet. Consulte "Parámetros", en la página 295. Muchos applets responden a parámetros especiales.

Parámetros

Use el cuadro de diálogo Parámetros para introducir valores para parámetros especiales definidos para películas Shockwave y Flash, controles ActiveX, plug-ins de Netscape Navigator y applets de Java. Consulte la documentación correspondiente al objeto que está usando para obtener información sobre los parámetros necesarios.

Nota: No existe un estándar universalmente aceptado para identificar los archivos de datos de los controles ActiveX. Consulte la documentación del control ActiveX que esté usando para saber el parámetro que debe emplear.

Para abrir el cuadro de diálogo Parámetros:

1 Seleccione un objeto que acepte parámetros (como una película Shockwave, un control ActiveX, un plug-in de Navigator o un applet de Java) en la ventana de documento.

2 Abra el cuadro de diálogo mediante uno de estos métodos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo pulsada la tecla Control (Macintosh) en el objeto y elija Parámetros del menú contextual.
- Abra el inspector de propiedades si es que no está abierto aún, amplíelo haciendo clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha y haga clic en el botón Parámetros.

Para introducir un valor para un parámetro en el cuadro de diálogo Parámetros:

1 Haga clic en el botón más (+).

2 Introduzca el nombre del parámetro en la columna Parámetro.

3 Introduzca el valor del parámetro en la columna Valor.

Para borrar parámetros:

Seleccione un parámetro y pulse Suprimir.

Para reordenar parámetros:

Use los botones de flecha arriba y abajo.

Usar comportamientos para controlar medios

Puede agregar comportamientos a su página para que inicien y detengan diversos objetos de medios.

Controlar Shockwave o Flash Permite reproducir, detener, rebobinar o ir a un marco de una película Shockwave o Flash. Consulte “Controlar Shockwave o Flash”, en la página 312.

Reproducir sonido Permite reproducir un sonido. Por ejemplo, puede reproducir un efecto sonoro cuando el usuario mueva el cursor del ratón sobre un vínculo. Consulte “Reproducir sonido”, en la página 320.



CAPÍTULO 12
Usar comportamientos

Los comportamientos permiten la interacción del usuario con la página para cambiarla o provocar la realización de determinadas tareas. Un comportamiento es una combinación de un evento y una acción. Por ejemplo, cuando el usuario mueve el ratón sobre una imagen (un evento), la imagen podría resaltarse (una acción). Las acciones constan de código JavaScript ya definido que realiza tareas específicas, como abrir la ventana de un explorador, reproducir un sonido o detener una película Shockwave. Los eventos son definidos por los exploradores para cada elemento de página; por ejemplo, onMouseOver, onMouseOut y onClick son eventos asociados con vínculos en la mayoría de los exploradores, mientras que onLoad es un evento asociado con imágenes y el cuerpo del documento. Los eventos son generados por los exploradores en respuesta a las acciones del usuario; por ejemplo, cuando un visitante de la página desplaza el cursor sobre un vínculo, el explorador genera un evento onMouseOver y llama a la función JavaScript (caso de existir) que usted haya asociado a dicho evento. Los eventos que puede utilizar para desencadenar una acción determinada varían en función del explorador de que se trate.

Al adjuntar un comportamiento a un elemento de una página, debe especificar tanto la acción como el evento que la activa. Varias acciones pueden ser activadas por un mismo evento; además, puede especificar el orden en que desea que tengan lugar esas acciones.

Dreamweaver incluye varias acciones de comportamiento; pueden encontrarse otras acciones en el sitio Web de Dreamweaver, así como en los sitios Web de otros fabricantes. (Consulte “Descargar e instalar comportamientos de terceros”, en la página 305.) Si dispone de los conocimientos necesarios sobre JavaScript, también puede escribir sus propias acciones de comportamiento. Para obtener más información sobre cómo escribir acciones de comportamiento, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

Usar el inspector de comportamientos

Use el inspector de comportamientos para adjuntar comportamientos a objetos y modificar los parámetros de otros comportamientos previamente adjuntados. Los comportamientos se muestran en una lista ordenada alfabéticamente por eventos. Si hay varias acciones para un mismo evento, las acciones aparecen en el orden en que se ejecutarán.

La etiqueta seleccionada aparece en la parte superior del inspector.

Para abrir el inspector de comportamientos, elija Ventana > Comportamientos o haga clic en el botón Comportamientos del lanzador.

Acciones (+) Muestra una lista de las acciones que pueden ejecutarse. Cuando se elige una acción, aparece un cuadro de diálogo con sus parámetros.

Eliminar (–) Elimina la acción elegida y su evento asociado de la lista del inspector de comportamientos.

Eventos para Especifica los exploradores en los que deberá funcionar el comportamiento actual. La selección que se realiza en este menú determina los eventos que aparecerán en el menú emergente Eventos.

Botones de flechas arriba y abajo Desplazan la acción seleccionada hacia arriba o hacia abajo en la lista de comportamientos. Las acciones se ejecutan en el orden especificado.

Eventos Muestra todos los eventos que pueden desencadenar la acción. Aparecerán distintos eventos dependiendo del objeto seleccionado. Si no aparecen los eventos esperados, asegúrese de que esté seleccionado el objeto correcto. Use el selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento, para seleccionar una etiqueta.

Nota: El menú emergente Eventos solamente aparecerá después de haber seleccionado una acción.

Los distintos exploradores reconocen eventos diferentes para los diversos objetos. Elija los exploradores en los que desea que el comportamiento funcione en el menú emergente Eventos para. En el menú emergente Eventos aparecerán solamente aquellos eventos reconocidos por los exploradores que se hayan seleccionado.

Eventos

En la siguiente lista se describen los eventos que pueden vincularse a las acciones enumeradas en el menú emergente Acciones (+) del inspector de comportamientos. Cuando un visitante de la página Web interactúa con la página (por ejemplo, haciendo clic en una imagen) el explorador genera sucesos que pueden utilizarse para llamar a funciones JavaScript que, a su vez, provocan la ejecución de una acción. (Los eventos también pueden generarse sin interacción del usuario, por ejemplo, cuando se configura una página para que vuelva a cargarse cada 10 segundos.) Dreamweaver proporciona numerosas acciones comunes que pueden desencadenarse utilizando estos eventos.

La lista también especifica qué exploradores permiten generar cada evento. *NS3* significa Netscape Navigator 3.0; *NS4* significa Netscape Navigator 4.0; *IE3* significa Internet Explorer 3.0; *IE4* significa Internet Explorer 4.0. Para obtener información sobre exploradores 5.0, consulte el Centro de servicio técnico de Dreamweaver en la dirección http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/. Para obtener más cursors a información adicional sobre eventos relacionados con la vinculación de datos y marquesinas en Internet Explorer, consulte Dynamic HTML reference page (página de consulta de HTML dinámico) de Microsoft (incluida en “Recursos técnicos HTML y Web”, en la página 19).

Tenga en cuenta que la mayoría de los eventos no son aplicables a todos los objetos. Para obtener más información sobre qué eventos son aplicables a cada etiqueta de los distintos exploradores, consulte los archivos de la carpeta Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

onAbort (NS3, NS4, IE4) se genera cuando el usuario detiene el explorador antes de que se cargue completamente una imagen (por ejemplo, cuando el usuario hace clic en el botón Detener del explorador mientras se está cargando una imagen).

onAfterUpdate (IE4) se genera cuando un elemento de datos vinculados de la página termina de actualizar el origen de los datos.

onBeforeUpdate (IE4) se genera cuando un elemento de datos vinculados de la página ha cambiado y va a perder foco (y, por consiguiente, va a actualizar el origen de los datos).

onBlur (NS3, NS4, IE3, IE4) es lo contrario a onFocus. El evento onBlur se genera cuando el elemento especificado deja de ser el foco de interacción del usuario. Por ejemplo, cuando un usuario hace clic fuera de un campo de texto después de haber hecho clic en él, el explorador genera un evento onBlur para el campo de texto.

onBounce (IE4) se genera cuando el contenido de un elemento de marquesina ha alcanzado el límite de la marquesina.

onChange (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando el usuario cambia un valor de la página, como, por ejemplo, cuando el usuario elige un elemento de un menú o cambia el valor de un campo de texto y, seguidamente, hace clic en algún otro lugar de la página.

onClick (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando el usuario hace clic en el elemento especificado, como, por ejemplo, un vínculo, un botón o un mapa de imagen. (*Hacer clic* consiste en pulsar y, seguidamente, soltar el botón del ratón mientras se señala al elemento.)

onDblClick (NS4, IE4) se genera cuando el usuario hace doble clic en el elemento especificado. (*Hacer doble clic consiste en* pulsar y soltar rápidamente el botón del ratón mientras se señala al elemento.)

onError (NS3, NS4, IE4) se genera cuando se produce un error en el explorador al cargar una página o una imagen.

onFinish (IE4) se genera cuando el contenido de un elemento de marquesina completa un bucle.

onFocus (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando el elemento especificado se convierte en el foco de interacción del usuario. Por ejemplo, al hacer clic en un campo de texto de un formulario, se genera un evento onFocus.

onHelp (IE4) se genera cuando el usuario hace clic en el botón de Ayuda o elige Ayuda del menú de un explorador.

onKeyDown (NS4, IE4) se genera en el momento en que el usuario pulsa cualquier tecla. (No es preciso que el usuario suelte la tecla para que se genere este evento.)

onKeyPress (NS4, IE4) se genera cuando el usuario pulsa y suelta cualquier tecla; este evento es una combinación de los eventos onKeyDown y onKeyUp.

onKeyUp (NS4, IE4) se genera cuando el usuario suelta una tecla después de pulsarla.

onLoad (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando termina de cargarse una imagen o una página.

onMouseDown (NS4, IE4) se genera cuando el usuario pulsa el botón del ratón. (No es necesario que el usuario suelte el botón del ratón para que se genere este evento.)

onMouseMove (IE3, IE4) se genera cuando el usuario mueve el ratón mientras señala al elemento especificado. (Es decir, el cursor permanece dentro de los límites del elemento.)

onMouseOut (NS3, NS4, IE4) se genera cuando el cursor abandona el elemento especificado. (El elemento especificado es generalmente un vínculo.)

onMouseOver (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando el ratón comienza a moverse para señalar al elemento especificado. (Es decir, cuando el cursor se desplaza desde una posición en la que no señala al elemento hasta una posición en la que sí lo señala.) El elemento especificado para este evento es generalmente un vínculo.

onMouseUp (NS4, IE4) se genera cuando se suelta un botón del ratón que se encuentra pulsado.

onMove (NS4) se genera cuando se mueve una ventana o un marco.

onReadyStateChange (IE4) se genera cuando cambia el estado del elemento especificado. Entre los estados posibles del elemento figuran uninitialized (sin inicializar), loading (cargando) y complete (terminado).

onReset (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando se restauran los valores predeterminados de un formulario.

onResize (NS4, IE4) se genera cuando el usuario cambia el tamaño de la ventana del explorador o de un marco.

onRowEnter (IE4) se genera cuando ha cambiado el cursor de registro actual del origen de datos vinculados.

onRowExit (IE4) se genera cuando va a cambiar el cursor de registro actual del origen de datos vinculados.

onScroll (IE4) se genera cuando el usuario desplaza la página hacia arriba o hacia abajo.

onSelect (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando el usuario selecciona texto en un campo de texto.

onStart (IE4) se genera cuando el contenido de un elemento de marquesina inicia un bucle.

onSubmit (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando el usuario envía un formulario.

onUnload (NS3, NS4, IE3, IE4) se genera cuando el usuario abandona la página.

Adjuntar un comportamiento

Se pueden adjuntar comportamientos al documento completo (es decir, a la etiqueta BODY) o a vínculos, imágenes, elementos de formulario o a cualquier otro elemento HTML. El explorador determina los elementos que pueden aceptar comportamientos. Internet Explorer 4.0, por ejemplo, tiene una gama de eventos para cada elemento mucho más amplia que Netscape Navigator 4.0, o que la versión 3.0 de cualquier otro explorador.

Se puede especificar más de una acción para cada evento. Las acciones tienen lugar en el orden en el que se enumeran en la columna Acciones del inspector de comportamientos. Si desea información sobre la manera de cambiar el orden de las acciones, consulte “Cambiar un comportamiento”, en la página 304.

Para adjuntar un comportamiento:

1 Seleccione un objeto.

 Para adjuntar un comportamiento a la página completa, haga clic en la etiqueta <body> en el selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento.

2 Elija Ventana > Comportamientos para abrir el inspector de comportamientos o haga clic en el botón Comportamientos del lanzador.

 La etiqueta HTML del objeto seleccionado aparece en la barra de título del inspector de comportamientos.

3 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija una acción del menú emergente Acciones.

 Las acciones que se muestran atenuadas en el menú no pueden seleccionarse debido a que no funcionan con el documento actual. Por ejemplo, la acción Reproducir línea de tiempo estará atenuada si el documento carece de líneas de tiempo. Si no hay eventos para el objeto seleccionado, todas las acciones aparecerán atenuadas.

 Aparecerá un cuadro de diálogo en el que se muestran los parámetros y las instrucciones para la acción en cuestión.

4 Introduzca los parámetros de la acción y haga clic en Aceptar.

 Todas las acciones proporcionadas con Dreamweaver funcionan con los exploradores de la versión 4.0 y posteriores. Algunas acciones no funcionan en los exploradores antiguos. Consulte “Usar las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver”, en la página 306.

5 El evento predeterminado que desencadena la acción aparece en la columna Eventos. Si este no es el evento que desea para el desencadenamiento de la acción, seleccione otro en el menú emergente Eventos.

En el menú emergente Eventos aparecen diferentes eventos en función del objeto seleccionado y de los exploradores especificados en el menú emergente Eventos para. Los eventos pueden aparecer atenuados si los objetos pertinentes aún no existen en la página o si el objeto seleccionado no puede recibir eventos. Si no aparecen los eventos esperados, asegúrese de que está seleccionado el objeto correcto o cambie los exploradores de destino en el menú emergente Eventos para.

Al adjuntar un comportamiento a una imagen, algunos eventos (como onMouseOver) aparecen entre paréntesis. Estos eventos solamente están disponibles para vínculos. Cuando se elige uno de ellos, Dreamweaver ajusta una etiqueta A alrededor de la imagen para definir un vínculo ficticio. El vínculo ficticio se representa mediante un signo de almohadilla (#) en el cuadro Vínculo del inspector de propiedades. Puede cambiar el valor del vínculo si desea convertirlo en un vínculo real con otra página, pero si borra el signo de almohadilla sin sustituirlo por otro vínculo, borrará el comportamiento.

Adjuntar un comportamiento a una línea de tiempo

Coloque comportamientos en líneas de tiempo para desencadenarlos en un marco determinado de la línea de tiempo. (Para obtener información sobre la creación de una línea de tiempo, consulte “Líneas de tiempo”, en la página 253.)

Para colocar un comportamiento en una línea de tiempo:

1 Haga doble clic en un marco en el canal Behaviors del inspector de líneas de tiempo.

2 Use el inspector de comportamientos para definir el comportamiento.

Sólo un tipo de evento puede desencadenar una acción en una línea de tiempo: la animación llega a un número de marco determinado (un evento onFrame7, por ejemplo).

El comportamiento puede afectar a cualquier objeto de la página y no sólo a los objetos de la línea de tiempo. Reproduzca la línea de tiempo en un explorador para ver cómo funciona el comportamiento. En Dreamweaver no se puede obtener la vista previa de un comportamiento.

Cambiar un comportamiento

Después de adjuntar un comportamiento, se puede cambiar el evento que desencadena la acción, agregar o eliminar acciones y cambiar los parámetros de las acciones.

Para cambiar un comportamiento:

1 Seleccione un objeto con un comportamiento adjuntado.

2 Elija Ventana > Comportamientos para abrir el inspector de comportamientos.

Los comportamientos aparecerán en el inspector ordenados alfabéticamente por eventos. Si hay varias acciones para un mismo evento, las acciones aparecen en el orden en que se ejecutarán.

3 Dispone de las opciones siguientes:

- Para editar una acción, haga doble clic en el nombre del comportamiento o selecciónelo y pulse la tecla Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh); seguidamente, cambie los parámetros en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.
- Para cambiar el orden de las acciones de un evento dado, seleccione el comportamiento y haga clic en los botones de flecha arriba o abajo.
- Para eliminar un comportamiento, selecciónelo y haga clic en el botón de signo menos (–) o pulse Suprimir.

Crear nuevas acciones

Las acciones son elementos de JavaScript. Si posee los conocimientos necesarios sobre JavaScript, puede escribir nuevas acciones y hacer que aparezcan en el menú emergente Acciones del inspector de comportamientos. Para obtener más información, consulte *Ampliación de Dreamweaver.*

Descargar e instalar comportamientos de terceros

Una de las características más interesantes de Dreamweaver es su capacidad de ampliación, esto es, que ofrece a aquellos usuarios que disponen de suficientes conocimientos de JavaScript la oportunidad de crear sus propios objetos, comportamientos, comandos e inspectores de propiedades. Muchos de estos usuarios han decidido compartir sus diseños con otros usuarios mediante el envío de archivos al sitio Web de Dreamweaver. Para descargar estos archivos de ampliación, abra el inspector de comportamientos y elija Obtener más comportamientos del menú emergente Acciones (+).

Para instalar un comportamiento descargado de otro proveedor en su copia de Dreamweaver:

1 Extraiga los archivos de comportamiento del archivo descargado con una herramienta de descompresión de archivos.

   Por ejemplo, WinZip (Windows) o ZipIt (Macintosh) pueden abrir los archivos zip que están disponibles en el Centro de recursos en línea.

2 Arrastre los archivos extraídos a la carpeta Configuration/Behaviors/Actions de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

3 Vuelva a iniciar Dreamweaver.

Usar las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver

Las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver han sido creadas para funcionar con la versión 4.0 de todos los exploradores y con Internet Explorer 5. (Netscape Navigator 5 no ha aparecido aún en el momento de redacción de este texto.) No obstante, algunas acciones no funcionan en los exploradores antiguos. En la siguiente tabla encontrará información sobre el funcionamiento de las acciones en los distintos exploradores de versiones anteriores a la 4.0. Para obtener una explicación de lo que hace cada acción y de la manera de elegir sus posibles opciones, consulte los temas incluidos después de la tabla.

	Macintosh		**Windows**	
Acción	**Netscape Navigator 3.0**	**Internet Explorer 3.0x**	**Netscape Navigator 3.0**	**Internet Explorer 3,01**
Llamar JavaScript	OK	Falla sin error	OK	OK
Cambiar propiedad	OK	Falla sin error	OK	OK
Comprobar explorador	OK	Falla sin error	OK	OK
Comprobar plug-in	OK	Falla sin error	OK	OK
Controlar Shockwave o Flash	OK	Falla sin error	OK	Falla sin error
Arrastrar capa	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error
Ir a URL	OK	Falla sin error	OK	OK
Menú de salto	OK	Falla sin error	OK	Falla sin error
Menú de salto Ir	OK	Falla sin error	OK	Falla sin error
Abrir ventana del explorador	OK	Falla sin error	OK	OK
Reproducir sonido	OK	Falla sin error	OK	Falla sin error
Mensaje emergente	OK	Falla sin error	OK	OK
Carga previa de imágenes	OK	Falla sin error	OK	Falla sin error
Definir Imagen de barra de exploración	OK	Falla sin error	OK	Falla sin error
Definir texto de marco	OK	Falla sin error	OK	OK
Definir texto de capa	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error

Acción	Macintosh Netscape Navigator 3.0	Macintosh Internet Explorer 3.0x	Windows Netscape Navigator 3.0	Windows Internet Explorer 3,01
Definir texto de barra de estado	OK	Falla sin error	OK	OK
Definir texto de campo de texto	OK	Falla sin error	OK	OK
Mostrar-Ocultar capas	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error
Intercambiar imagen	OK	Falla sin error	OK	Falla sin error
Restaurar imagen intercambiada	OK	Falla sin error	OK	Falla sin error
Ir a marco de línea de tiempo Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo	La animación de las imágenes de origen y la llamada a los comportamientos funcionan, pero la animación de capas falla sin error.	Falla sin error	La animación de las imágenes de origen y la llamada a los comportamientos funcionan, pero la animación de capas falla sin error.	Falla sin error
Validar formulario	OK	Falla sin error	OK	OK

Llamar JavaScript

La acción Llamar JavaScript permite usar el inspector de comportamientos para especificar que debe ejecutarse una función personalizada o línea de código JavaScript cuando se produzca un evento determinado.

Para usar la acción Llamar JavaScript:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Llamar JavaScript del menú emergente Acciones.

3 Escriba el código JavaScript exacto que se ejecutará o el nombre de una función.

   Por ejemplo, para crear un botón Atrás, podría escribir `if (history.length > 0){history.back()}`. Si ha encapsulado el código en una función, escriba solamente el nombre de la función (por ejemplo, `goBack()`).

4 Haga clic en Aceptar.

5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Cambiar propiedad

Use la acción Cambiar propiedad para cambiar el valor de una de las propiedades de un objeto (por ejemplo, el color de fondo de una capa o la acción de un formulario). Las propiedades que puede cambiar están determinadas por el explorador. Son muchas más las propiedades que este comportamiento puede cambiar en Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 que en IE 3.0 o Netscape Navigator 3.0 o 4.0. Por ejemplo, puede configurar el color de fondo de una capa de forma dinámica.

Nota: Utilice esta acción sólo si posee buenos conocimientos de HTML y JavaScript.

Para usar la acción Cambiar propiedad:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Cambiar propiedad del menú emergente Acciones.

3 Del menú emergente Tipo de objeto, elija el tipo de objeto cuyas propiedades desea cambiar.

En el menú emergente Objeto con nombre se enumeran ahora todos los objetos con nombre del tipo elegido.

4 Seleccione un objeto del menú emergente Objeto con nombre.

5 Seleccione una propiedad en el menú emergente Propiedad o introduzca el nombre de la propiedad en el campo de texto.

Para ver las propiedades que se pueden cambiar en cada explorador, elija diferentes exploradores en el menú emergente Explorador. Si introduce un nombre de propiedad manualmente, asegúrese de usar el nombre exacto JavaScript de la propiedad (y recuerde que las propiedades de JavaScript distinguen mayúsculas de minúsculas).

6 Introduzca el nuevo valor de la propiedad en el campo Nuevo valor y haga clic en Aceptar.

7 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. (Cuando tiene lugar el evento, la acción se ejecuta y cambia la propiedad.)

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Comprobar explorador

Use la acción Comprobar explorador para enviar a los visitantes a distintas páginas, dependiendo de las marcas y versiones de sus exploradores. Por ejemplo, podría desear que los usuarios fueran a una página si su explorador fuera Netscape Navigator 4.0 o una versión posterior; que fueran a otra página si tuvieran Microsoft Internet Explorer 4.0 o una versión posterior; y que permanecieran en la página actual si tuvieran un explorador de algún otro tipo.

Resulta útil adjuntar este comportamiento a la etiqueta BODY de una página que sea compatible prácticamente con cualquier explorador (y que no use ninguna otra secuencia JavaScript); de esta manera, los visitantes que visiten la página con JavaScript desactivado podrán, aun así, ver algo de contenido.

Otra posibilidad consiste en adjuntar este comportamiento a un vínculo nulo (etiqueta A) y que la acción determine el destino del vínculo en función de la marca y la versión del explorador del visitante.

Para usar la acción Comprobar explorador:

1. Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Comprobar explorador del menú emergente Acciones.
3. Determine el criterio de separación que desea aplicar a los visitantes: por marca de explorador, por versión de explorador o por ambas.

   Por ejemplo, ¿desea que todos los usuarios que tengan un explorador de la versión 4.0 vean una página y que los demás vean otra página distinta? ¿O prefiere quizá que los usuarios de Netscape Navigator vean una página y que los usuarios de Microsoft Internet Explorer (IE) vean otra distinta?
4. Especifique una versión de Netscape Navigator.
5. En los menús emergentes contiguos, elija las opciones sobre lo que debe ocurrir si el explorador es de la versión especificada o posterior y lo que debe ocurrir en caso contrario.

   Las opciones son Ir a URL, Ir a Alt URL y Permanecer en esta página.
6. Especifique una versión de Microsoft Internet Explorer.
7. En los menús emergentes contiguos, elija las opciones sobre lo que debe ocurrir si el explorador es de la versión especificada o posterior y lo que debe ocurrir en caso contrario.

   Las opciones son Ir a URL, Ir a Alt URL y Permanecer en esta página.

8 Elija una opción en el menú emergente Otros exploradores para especificar lo que debe ocurrir si el explorador no es Netscape Navigator ni Microsoft Internet Explorer.

Permanecer en esta página es la mejor opción para los exploradores distintos de Navigator e IE porque la mayoría de ellos no son compatibles con JavaScript y, si no pueden leer este comportamiento, permanecerán en la misma página en cualquier caso.

9 Introduzca las rutas y los nombres de archivo del URL y del URL alternativo en los campos de texto situados en la parte inferior del cuadro de diálogo. Si introduce un URL remoto, deberá introducir el prefijo http:// además de la dirección www.

10 Haga clic en Aceptar.

11 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para. Recuerde que el objetivo de este comportamiento es comprobar las distintas versiones de los exploradores, por lo que lo más recomendable es elegir un evento que funcione tanto en la versión 3.0 como en otras posteriores de los exploradores.

Comprobar plug-in

Use la acción Comprobar plug-in para remitir a los visitantes a distintas páginas dependiendo de si tienen instalado el plug-in en cuestión. Por ejemplo, puede hacer que los usuarios vayan a una página si tienen Shockwave y a otra distinta si no lo tienen.

Nota: No es posible detectar plug-ins específicos en Microsoft Internet Explorer (IE) con JavaScript. No obstante, la selección de Flash o Director hará que se agregue el código VBScript adecuado a la página para detectar los plug-ins en IE en Windows.

Para usar la acción Comprobar plug-in:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Comprobar plug-in del menú emergente Acciones.

3 Seleccione un plug-in en el menú emergente Plug-in, o haga clic en Entrar e introduzca el nombre exacto del plug-in en el campo contiguo.

Deberá utilizar el nombre exacto del plug-in tal y como se especifica en la página Acerca de los Plug-ins en Netscape Navigator. (En Windows, elija el comando Ayuda > Acerca de Plug-ins de Navigator; en Macintosh, elija Acerca de Plug-ins del menú Apple.)

4 En el campo Si se encuentra, Ir a URL, especifique un URL para los usuarios que dispongan del plug-in.

   Si especifica un URL remoto, deberá incluir el prefijo http:// en la dirección.

   Para hacer que los usuarios que disponen del plug-in permanezcan en la misma página, deje vacío este campo.

5 En el campo De lo contrario, Ir a URL, especifique un URL alternativo para los usuarios que no dispongan del plug-in.

   Para hacer que los usuarios que no disponen del plug-in permanezcan en la misma página, deje vacío este campo.

6 La detección de plug-ins no es posible en Internet Explorer para Macintosh; además, Internet Explorer para Windows no permite detectar la mayoría de los plug-ins. De forma predeterminada, cuando la detección resulta imposible, se envía al usuario al URL indicado en el campo De lo contrario. Para enviar al usuario al primer URL (Si se encuentra), seleccione la opción Ir siempre al primer URL si no es posible detectar. Cuando está seleccionada, esta opción hace que se dé por hecho que el usuario dispone del plug-in, a no ser que el explorador indique explícitamente que el plug-in no está presente.

   Por lo general, si el contenido del plug-in es parte integrante de la página, seleccione la opción Ir siempre al primer URL si no es posible detectar; los usuarios que no dispongan del plug-in normalmente recibirán un mensaje del explorador para indicarles que deben descargar el plug-in. Si el contenido del plug-in no es una parte esencial de la página, deje esta opción sin seleccionar.

   Esta opción afecta sólo a Internet Explorer; Netscape Navigator siempre detecta los plug-ins.

7 Haga clic en Aceptar.

8 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

   Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Controlar Shockwave o Flash

Use la acción Controlar Shockwave o Flash para reproducir, detener, rebobinar o ir a un marco de una película Shockwave o Flash.

Para usar la acción Controlar Shockwave o Flash:

1 Elija Insertar > Medio > Shockwave o Insertar > Medio > Flash para insertar una película Shockwave o Flash, respectivamente.

2 Elija Ventana > Propiedades e introduzca un nombre para la película en el campo de texto situado más a la izquierda. Debe asignar un nombre a la película para poder adjuntar la acción Controlar Shockwave o Flash.

3 Con la película aún seleccionada en la ventana de documento, abra el inspector de comportamientos.

4 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Controlar Shockwave o Flash del menú emergente Acciones.

5 Seleccione una película en el menú emergente Objeto Shockwave.

   Automáticamente, Dreamweaver presenta una lista con todos los archivos que terminan en .dcr, .dir, .swf, o .spl que están en las etiquetas OBJECT o EMBED en el documento actual.

6 Elija reproducir, detener, rebobinar o ir a una secuencia de la película. La opción Reproducir reproduce la película desde el marco actual.

7 Haga clic en Aceptar.

8 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

   Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Arrastrar capa

La acción Arrastrar capa permite al usuario arrastrar una capa. Use esta acción para crear puzzles, controles deslizantes y otros elementos móviles de interfaz.

Se puede especificar la dirección en la que el usuario puede arrastrar la capa (horizontalmente, verticalmente o en cualquier dirección), un destino hasta el que el usuario debe arrastrar la capa, si la capa debe ajustarse al destino cuando aquélla se encuentra a un cierto número de píxeles del destino y qué sucederá cuando la capa llegue al destino, entre otras opciones.

Dado que la llamada a la acción Arrastrar capa debe producirse antes de que el usuario pueda arrastrar la capa, asegúrese de que el evento que desencadena la acción se produzca antes de que el usuario intente arrastrar la capa. Es recomendable adjuntar la acción Arrastrar capa al objeto BODY (con el evento onLoad), aunque también puede adjuntarla a un vínculo que llene toda la capa (como, por ejemplo, un vínculo alrededor de una imagen) usando el evento onMouseOver.

Para usar la acción Arrastrar capa:

1 Elija Insertar > Capa o haga clic en el botón Capa en la paleta de objetos y arrastre una capa a la ventana de documento.

2 Anule la selección de la capa haciendo clic en cualquier otro lugar de la ventana de documento.

3 Abra el inspector de comportamientos.

4 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Arrastrar capa del menú emergente Acciones.

   Si la acción Arrastrar capa no está disponible, es muy probable que haya una capa seleccionada. Dado que las capas no aceptan eventos en la versión 4.0 de ninguno de los dos exploradores, deberá seleccionar un objeto diferente, como la etiqueta BODY, o un vínculo (etiqueta A), o bien cambiar el explorador de destino a IE 4.0 en el menú emergente Eventos para.

5 Seleccione la capa que desea hacer desplazable del menú-emergente-Capa.

6 Seleccione Restringido o No restringido en el menú emergente-Movimiento.

   El movimiento no restringido es adecuado para puzzles y otros juegos de arrastrar y soltar. Para los controles deslizantes y los escenarios móviles, como cajones de archivos, cortinas y minipersianas, elija movimiento restringido.

7 Para movimiento restringido, introduzca valores (en píxeles) en los campos Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda.

   Los valores son relativos a la posición inicial de la capa. Para restringir el movimiento a una región rectangular, introduzca valores positivos en los cuatro campos. Para permitir solamente el movimiento vertical, introduzca valores positivos para Arriba y Abajo, y 0 para Izquierda y Derecha. Para permitir solamente el movimiento horizontal, introduzca valores positivos para Izquierda y Derecha, y 0 para Arriba y Abajo.

8 Introduzca valores (en píxeles) en los campos Izquierdo y Superior para definir el destino de la capa.

El destino de la capa es la zona hasta la que usted desea que el usuario arrastre la capa. Se considera que una capa ha alcanzado el destino cuando sus coordenadas izquierda y superior coinciden con los valores introducidos en los campos Izquierdo y Superior. Los valores son relativos al ángulo superior izquierdo de la ventana del explorador. Haga clic en la opción Obtener posición actual para rellenar automáticamente los campos con la posición actual de la capa.

9 Introduzca un valor (en píxeles) en el campo Ajustar si a menos de, para determinar lo cerca del destino que el usuario tiene que soltar la capa para que esta se ajuste al destino.

Los valores grandes facilitan al usuario la localización el destino para soltar la capa.

10 Para puzzles simples y manipulación de escenarios, puede detenerse aquí. Para definir el manejador de arrastre de una capa, controlar el movimiento de una capa mientras está siendo arrastrada y desencadenar una acción al soltar la capa, haga clic en la ficha Avanzado.

11 Para definir una zona determinada de la capa en la que el usuario debe hacer clic para arrastrarla, elija Interior de capa en el menú emergente Arrastrar selector; luego introduzca las coordenadas izquierda y superior, así como los valores de ancho y alto del manejador de arrastre.

Esta opción resulta útil cuando la imagen contenida en la capa incluye un elemento que sugiere la posibilidad de arrastrarla, como una barra de título o un asa de cajón. No configure esta opción si desea que el usuario pueda hacer clic en algún lugar de la capa para arrastrarla.

12 Elija las opciones Al arrastrar que desee utilizar:

- Seleccione Traer la capa al frente si la capa debe desplazarse a la primera posición en el orden de apilamiento mientras se está arrastrando. Si selecciona esta opción, utilice el menú emergente para determinar si desea dejar la capa en la primera posición o devolverla a su posición original en el orden de apilamiento.
- Introduzca código JavaScript o un nombre de función (por ejemplo, `monitorLayer()`) en el campo Llamar JavaScript para ejecutar repetidamente el código o función mientras se esté arrastrando la capa. Por ejemplo, podría escribir una función que controle las coordenadas de la capa y muestre mensajes y consejos como "ya está cerca" o "está lejísimos del destino donde soltar la capa" en el campo de texto. Consulte “Recopilar información sobre la capa desplazable”, en la página 315.

13 Introduzca código JavaScript o un nombre de función (por ejemplo, evaluateLayerPos()) en el segundo campo Llamar JavaScript para ejecutar el código o la función cuando se suelte la capa. Seleccione la opción Sólo si se ajusta cuando el código JavaScript deba ejecutarse solamente si la capa ha alcanzado a su destino.

14 Haga clic en Aceptar.

15 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para. Recuerde que las capas no son compatibles con los exploradores de la versión 3.0.

Nota: No se puede adjuntar la acción Arrastrar capa a un objeto con los eventos onMouseDown u onClick.

Recopilar información sobre la capa desplazable

Cuando se adjunta a un objeto la acción Arrastrar capa, Dreamweaver inserta la función MM_dragLayer() en la sección HEAD del documento. Además de registrar la capa como desplazable, esta función define tres propiedades para cada capa desplazable (MM_LEFTRIGHT, MM_UPDOWN y MM_SNAPPED) que se usted puede usar en sus propias funciones de JavaScript para determinar la posición horizontal actual de la capa, la posición vertical actual de la capa y si la capa ha alcanzado el destino en el que debe soltarse.

Por ejemplo, la siguiente función muestra el valor de la propiedad MM_UPDOWN (la posición vertical actual de la capa) en un campo de formulario llamado curPosField. (Los campos de formulario son útiles para mostrar informaciones que se actualizan continuamente porque son dinámicos, es decir, que se puede cambiar su contenido una vez que la página ha terminado de cargarse, tanto en Netscape Navigator como en Microsoft Internet Explorer.)

```
function getPos(layername){
 var layerRef = MM_findObj(layername);
 var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
 document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

En lugar de mostrar el valor de MM_UPDOWN o MM_LEFTRIGHT en un campo de formulario, puede crear una función que presente un mensaje en el campo de formulario dependiendo de lo próximo que esté el valor de la zona donde debe soltarse la capa, o bien puede llamar otra función para que muestre u oculte una capa dependiendo del valor. El único límite a las posibilidades de reacción al valor de MM_UPDOWN o MM_LEFTRIGHT está en su imaginación y en sus conocimientos de JavaScript.

Resulta especialmente útil leer la propiedad MM_SNAPPED cuando se tienen varias capas en la página y todas ellas deben alcanzar sus objetivos antes de que el usuario pueda pasar a la siguiente página o tarea. Por ejemplo, puede crear una función para determinar cuántas capas tienen un valor MM_SNAPPED igual a true (verdadero) y llamarlas cada vez que se suelte una capa. Cuando el recuento de capas ajustadas alcanza el número deseado, puede enviar al usuario a la página siguiente o presentarle un mensaje emergente de felicitación.

Si ha utilizado el evento onMouseOver para adjuntar la acción Arrastrar capa a vínculos contenidos en distintas capas, deberá realizar un pequeño cambio en la función MM_dragLayer() para evitar que la propiedad MM_SNAPPED de una capa ajustada se restablezca con el valor false al pasar el cursor del ratón sobre la capa. (Esto puede ocurrir si ha utilizado Arrastrar capa para crear un puzzle de imagen, ya que es probable que el usuario pase el cursor del ratón por encima de las piezas ajustadas al colocar otras piezas.) MM_dragLayer() no impide este comportamiento, ya que éste resulta, a veces, deseable (por ejemplo, si desea establecer múltiples destinos para soltar una misma capa).

Para evitar que se vuelvan a registrar las capas ajustadas:

1 Elija Edición > Buscar.

2 Seleccione Fuente HTML del menú emergente Buscar.

3 Escriba (!curDrag) en el campo de texto contiguo.

4 Haga clic en Buscar siguiente.

Si Dreamweaver le pregunta si desea continuar buscando desde el principio del documento, haga clic en Sí. Dreamweaver encontrará una instrucción con el siguiente contenido:

```
if (!curDrag) return false;
```

5 Cierre el cuadro de diálogo Buscar y modifique la instrucción en el inspector de HTML para que quede de la siguiente forma:

```
if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;
```

Las dos barras paralelas verticales (||) significan "o" y curDrag es una variable que representa la capa que se está registrando como desplazable. En inglés, la instrucción significa "Si curDrag no es un objeto, o si ya tiene un valor MM_SNAPPED, no te molestes en ejecutar el resto de la función.”

Ir a URL

La acción Ir a URL abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Esta acción resulta especialmente útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic. También puede llamarse en una línea de tiempo para saltar a una nueva página después de un intervalo de tiempo especificado.

Para usar la acción Ir a URL:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Ir a URL del menú emergente Acciones.

3 Elija un destino para el URL en la lista Abrir en.

La lista Abrir en automáticamente muestra los nombres de todos los marcos del conjunto de marcos actual así como de la ventana principal. Si no hay marcos, la ventana principal es la única opción posible.

Nota: Esta acción puede dar lugar a resultados inesperados si hay algún marco que se llame top, blank, self o parent. Los exploradores a veces confunden estos nombres con nombres de destino reservados.

4 Haga clic en Examinar para seleccionar el documento que desea abrir o introduzca la ruta y el nombre de archivo del documento en el campo URL.

5 Repita los pasos 3 y 4 para abrir más documentos en otros marcos.

6 Haga clic en Aceptar.

7 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Menú de salto

Al crear un menú de salto mediante Insertar > Objeto de formulario > Menú de salto, Dreamweaver crea un objeto de menú y le adjunta el comportamiento adecuado. Normalmente no es preciso adjuntar manualmente la acción Menú de salto a un objeto. Por el contrario, haga doble clic en una acción Menú de salto existente en el inspector de comportamientos para editar un menú de salto, cambiar la ubicación en la que el archivo vinculado debe abrirse o agregar o cambiar un mensaje de selección de menú. Para obtener información acerca de la creación de un menú de salto, consulte “Insertar un menú de salto”, en la página 122.

Para editar un menú de salto utilizando el inspector de comportamientos:

1 Cree un objeto de menú de salto si es que no hay todavía ninguno en el documento.

2 Seleccione el objeto de menú de salto y abra el inspector de comportamientos.

3 Haga doble clic en Menú de salto en la columna Acciones.

4 En el cuadro de diálogo Menú de salto, edite los elementos de menú y, seguidamente, haga clic en Aceptar.

Menú de salto Ir

La acción Menú de salto Ir permite asociar un botón Ir al menú de salto. (Para utilizar esta acción, debe existir ya un menú de salto en el documento.) Al hacer clic en el botón Ir, se abre el vínculo seleccionado en el menú de salto. Los menús de salto generalmente no necesitan un botón Ir; al elegir un elemento de un menú de salto, normalmente se carga un URL sin necesidad de que el usuario lleve a cabo ninguna otra operación. No obstante, si el usuario elige el mismo elemento que se encuentra ya seleccionado en el menú de salto, el salto no se producirá. El botón Ir resulta útil en aquellos casos en los que resulte evidente para los visitantes que, al elegir de nuevo la opción actualmente seleccionada en el menú de salto, no se produce el salto en cuestión. Es particularmente recomendable agregar un botón Ir a un menú de salto cuando éste aparezca en un marco y los elementos del menú de salto estén vinculados con páginas de otros marcos que proporcionen vínculos adicionales.

Para utilizar la acción Menú de salto Ir:

1 Seleccione un objeto para utilizarlo como botón Ir (generalmente una imagen de un botón) y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Menú de salto Ir del menú emergente Acciones.

3 En el menú emergente Elegir menú de salto, elija un menú para que se active en él el botón Ir.

4 Haga clic en Aceptar.

Abrir ventana del explorador

Use la acción Abrir ventana del explorador para abrir un URL en una nueva ventana. Se pueden especificar las propiedades de la nueva ventana, incluidos su tamaño, sus atributos (si se puede cambiar su tamaño, si tiene barra de menús, etc.) y su nombre.

Si no se especifican los atributos de la ventana, se abrirá con el mismo tamaño y los mismos atributos de la ventana que la inició. Al especificar algunos atributos de la ventana, se desactivan automáticamente todos los demás atributos que no se activen explícitamente. Por ejemplo, si no se establecen los atributos de la ventana, puede abrirse con un tamaño de 640 x 480 píxeles y tener barra de exploración, barra de herramientas de ubicación, barra de estado y barra de menús. Si se establece explícitamente la anchura en 640 píxeles y la altura en 480 píxeles y no se establece ningún otro atributo, la ventana se abrirá con un tamaño de 640 x 480 píxeles y carecerá de barra de exploración, de barra de herramientas de ubicación, de barra de estado, de barra de menús, de manejadores de cambio de tamaño y de barras de desplazamiento.

Para usar la acción Abrir ventana del explorador:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Abrir ventana del explorador del menú emergente Acciones.

3 Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo o introduzca el URL que desea ver.

4 Configure las opciones que desee de las siguientes:

Ancho de la ventana Especifica la anchura de la ventana en píxeles.

Alto de la ventana Especifica la altura de la ventana en píxeles.

Barra de herramientas de exploración Es la fila de botones del explorador que incluye Atrás, Adelante, Inicio y Actualizar.

Barra de herramientas de ubicación Es la fila de opciones del explorador que incluye el campo posición.

Barra de estado Es la zona situada en la parte inferior de la ventana del explorador en la que aparecen mensajes (como el tiempo de carga restante y los URL asociados a los vínculos).

Barra de menús Es la zona de la ventana del explorador (Windows) o del escritorio (Macintosh) en la que aparecen menús tales como Archivo, Edición, Ver, Ir a y Ayuda. Esta opción debe establecerse explícitamente si desea que los usuarios puedan navegar desde la nueva ventana. Si no se ve esta opción, el usuario solamente podrá cerrar o minimizar la ventana (Windows), o cerrar la ventana y salir de la aplicación (Macintosh) desde la nueva ventana.

Barras despl. si son necesarias Especifica que deberán aparecer las barras de desplazamiento que sean precisas si el contenido se extiende más allá de la zona visible. Si no se establece explícitamente esta opción, no aparecerán barras de desplazamiento. Si la opción Selectores de cambio de tamaño también está desactivada, los usuarios no tendrán forma alguna de ver el contenido situado más allá del tamaño original de la ventana.

Selectores de cambio de tamaño Especifica que el usuario tenga la posibilidad de cambiar el tamaño de la ventana, bien arrastrando el ángulo inferior derecho de la ventana, o bien haciendo clic en el botón maximizar (Windows) o en el cuadro de tamaño (Macintosh) situado en la esquina superior derecha. Si esta opción no se establece explícitamente, los controles de cambio de tamaño no estarán disponibles y el ángulo inferior derecho no se podrá arrastrar.

Nombre de ventana Es el nombre de la nueva ventana. Es imprescindible asignar un nombre a la ventana si desea usarla como destino de vínculos o controlarla con código JavaScript.

5 Haga clic en Aceptar.

6 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Reproducir sonido

Utilice la acción Reproducir sonido para reproducir un sonido. Por ejemplo, puede hacer que se reproduzca un efecto sonoro cuando el cursor del ratón pase por encima de un vínculo, o que se reproduzca música al cargarse la página.

Nota: Es posible que los exploradores precisen algún tipo de compatibilidad con audio (como un plug-in de audio, por ejemplo) para reproducir sonidos.

Para usar la acción Reproducir sonido:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Reproducir sonido del menú emergente Acciones.

3 Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo de sonido o introduzca la ruta y el nombre del archivo en el campo Reproducir sonido.

4 Haga clic en Aceptar.

5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Mensaje emergente

La acción Mensaje emergente presenta una alerta de JavaScript con el mensaje que usted desee. Dado que las alertas de JavaScript sólo tienen un botón (Aceptar), esta acción resulta más adecuada para proporcionar información que para proponerle una elección.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para usar la acción Mensaje emergente:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Mensaje emergente del menú emergente Acciones.

3 Introduzca el mensaje en el campo Mensaje.

4 Haga clic en Aceptar.

5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

   Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Carga previa de imágenes

La acción Carga previa de imágenes carga imágenes que no aparecen en la página de inmediato (como aquellas que se intercambiarán por líneas de tiempo, comportamientos o secuencias de comandos de JavaScript) en la memoria caché del explorador. Esto contribuye a evitar los retrasos debidos a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes.

Nota: La acción Intercambiar imagen carga automáticamente todas las imágenes resaltadas cuando se selecciona la opción Carga previa de imágenes en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, por lo que no es necesario agregar manualmente la acción Carga previa de imágenes al usar Intercambiar imagen.

Para usar la acción Carga previa de imágenes:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Carga previa de imágenes del menú emergente Acciones.

3 Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen objeto de la carga previa o introduzca la ruta y el nombre de archivo en el campo Archivo de origen de imagen.

4 Haga clic en el botón más (+), situado en la parte superior del cuadro de diálogo, para agregar la imagen deseada a la lista Carga previa de imágenes.

   Nota: Si no hace clic en el botón de signo más antes de introducir la siguiente imagen, la imagen elegida será reemplazada en la lista por la siguiente imagen que elija.

5 Repita los pasos 3 y 4 para todas las imágenes restantes que desee cargar en la página actual.

6 Para eliminar una imagen de la lista Carga previa de imágenes, seleccione la imagen en la lista y haga clic en el botón de signo menos (–).

7 Haga clic en Aceptar.

8 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Definir Imagen de barra de exploración

Utilice la acción Definir Imagen de barra de exploración para convertir una imagen en una imagen de barra de exploración o para cambiar la visualización y las acciones de imágenes en una barra de exploración. (Para obtener más información, consulte “Insertar una barra de exploración”, en la página 125.

Utilice la ficha Básico del cuadro de diálogo Definir Imagen de barra de exploración para crear o actualizar una imagen o grupo de imágenes de barra de exploración, cambiar el URL que debe mostrarse al hacer clic en un botón de una barra de exploración y seleccionar una ventana distinta en la que mostrar un URL.

Utilice la ficha Avanzado del cuadro de diálogo Definir Imagen de barra de exploración para cambiar el estado de las imágenes de un documento en función del estado del botón actual. De forma predeterminada, al hacer clic en un elemento de una barra de exploración, todos los demás elementos recuperan su estado Arriba; utilice la ficha Avanzado si desea establecer un estado diferente para una imagen cuando la imagen seleccionada se encuentre su estado Abajo o Sobre.

Para editar una acción Definir Imagen de barra de exploración:

1 Seleccione una imagen en la barra de exploración para editarla y abra el inspector de comportamientos.

2 En la columna Acciones del inspector de comportamientos, haga doble clic en la acción Definir Imagen de barra de exploración asociada al evento que está modificando.

3 En la ficha Básico del cuadro de diálogo Definir Imagen de barra de exploración, seleccione opciones de edición de la imagen.

Para configurar varias imágenes para un botón de la barra de exploración:

1 Seleccione una imagen en la barra de exploración para editarla y abra el inspector de comportamientos.

2 En la columna Acciones del inspector de comportamientos, haga doble clic en la acción Definir Imagen de barra de exploración asociada al evento que está modificando.

3 Haga clic en la ficha Avanzado del cuadro de diálogo Definir Imagen de barra de exploración.

4 En el menú emergente Cuando el elemento está mostrado, elija un estado de imagen.

- Elija Imagen abajo si desea cambiar la visualización de otra imagen después de que un usuario haya hecho clic en la imagen seleccionada.
- Elija Sobre imagen o Sobre mientras imagen abajo si desea cambiar la visualización de otra imagen cuando el cursor pase sobre la imagen seleccionada.

5 En la lista También definir imagen, seleccione otra imagen de la página que desee configurar.

6 Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen que desea que aparezca o escriba la ruta del archivo de imagen en el campo A archivo de imagen.

7 Si seleccionó Sobre imagen o Sobre mientras imagen abajo en el paso 4, dispondrá de otra opción. En el campo de texto Si Abajo, a archivo de imagen, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen o escriba la ruta del archivo de imagen que debe aparecer.

Definir texto de marco

La acción Definir texto de marco permite definir de forma dinámica el texto de un marco mediante la sustitución del contenido y el formato de un marco con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML. Utilice esta acción para mostrar información de forma dinámica.

Aunque la acción Definir texto de marco sustituye el formato de un marco, puede seleccionar Conservar color de fondo para conservar los atributos de color del fondo y el texto de la página.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para crear un conjunto de marcos:

Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo.

Para obtener más información, consulte “Crear marcos”, en la página 266.

Para utilizar la acción Definir texto de marco:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Definir texto de marco del menú emergente Acciones.

3 En el cuadro de diálogo Definir texto de marco, elija el marco de destino del menú emergente Marco.

4 Haga clic en el botón Obtener HTML actual para copiar el contenido y el formato HTML del marco actual.

5 Introduzca un mensaje en el campo Nuevo HTML y luego haga clic en Aceptar.

6 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

Si no ve los eventos que desea, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Definir texto de capa

La acción Definir texto de capa reemplaza el contenido y el formato de una capa existente en una página con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código fuente HTML válido.

Definir texto de capa sustituye el contenido y el formato de la capa, pero mantiene sus atributos, incluido el color. Puede aplicar formato al contenido mediante la inclusión de etiquetas HTML en el campo Nuevo HTML del cuadro de diálogo Definir texto de capa.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para crear una capa:

1 Elija Insertar > Capa.

Para obtener más información, consulte “Crear capas”, en la página 236.

2 En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para la capa.

Para adjuntar una acción Definir texto de capa:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Definir texto de capa del menú emergente Acciones.

3 En el cuadro de diálogo Definir texto de capa, utilice el menú emergente Capa para elegir la capa de destino.

4 Introduzca un mensaje en el campo Nuevo HTML y luego haga clic en Aceptar.

5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

   Si no ve los eventos que desea, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Definir texto de barra de estado

La acción Definir texto de barra de estado muestra un mensaje en la barra de estado, situada en la parte inferior izquierda de la ventana del explorador. Por ejemplo, puede usar esta acción para describir el destino de un vínculo en la barra de estado en lugar de mostrar el URL al que está asociado. Para ver un ejemplo de mensaje de estado, pase el ratón por encima de cualquiera de los botones de exploración de la Ayuda de Dreamweaver.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para utilizar la acción Definir texto de barra de estado:

1 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Definir texto de barra de estado del menú emergente Acciones.

3 En el cuadro de diálogo Definir texto de barra de estado, escriba el mensaje en el campo Mensaje.

   Escriba un mensaje corto. El explorador cortará el mensaje si no cabe en la barra de estado.

4 Haga clic en Aceptar.

5. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

   Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Definir texto de campo de texto

La acción Definir texto de campo de texto sustituye el contenido de un campo de texto de un formulario por el contenido que usted especifique.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para crear un campo de texto con nombre:

1. Elija Insertar > Objeto de formulario> Campo de texto.

   Para obtener más información, consulte “Crear formularios”, en la página 381.

2. En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para el campo de texto. Asegúrese de que el nombre no se repite en la página (no utilice el mismo nombre para varios elementos de la misma página aunque se encuentren en formularios distintos).

Para utilizar la acción Definir texto de campo de texto:

1. Seleccione un campo de texto y abra el inspector de comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Definir texto de campo de texto del menú emergente Acciones.
3. En el cuadro de diálogo Definir texto de campo de texto, elija el campo de texto de destino del menú emergente Campo de texto.
4. Introduzca texto en el campo Nuevo texto y luego haga clic en Aceptar.
5. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

   Si no ve los eventos que desea, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Mostrar-Ocultar capas

La acción Mostrar-Ocultar capas muestra, oculta o restaura la visibilidad predeterminada de una o más capas. Esta acción resulta útil para mostrar información a medida que el usuario va interactuando con la página. Por ejemplo, cuando el usuario pasa el cursor del ratón por encima de la imagen de una planta, se puede mostrar una capa que le ofrezca información sobre la época y región de crecimiento de la planta, las horas de sol que necesita, el tamaño que suele alcanzar, etc.

La acción Mostrar-Ocultar capas también es útil para crear una capa de carga previa, es decir, una capa grande que en un principio oculta el contenido de la página y luego desaparece cuando todos los componentes de la página se han terminado de cargar.

Para usar la acción Mostrar-Ocultar capas:

1. Elija Insertar > Capa o haga clic en el botón Capa en la paleta de objetos y dibuje una capa en la ventana de documento.

   Repita este paso para crear capas adicionales.

2. Haga clic en la ventana de documento para anular la selección de la capa y luego abra el inspector de comportamientos.

3. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Mostrar-Ocultar capas del menú emergente Acciones.

   Si la acción Mostrar-Ocultar capas no está disponible, es muy probable que haya una capa seleccionada. Dado que las capas no aceptan eventos en la versión 4.0 de ninguno de los dos exploradores, deberá seleccionar un objeto diferente, como la etiqueta `BODY`, o un vínculo (etiqueta `A`), o bien cambiar el explorador de destino a IE 4.0 en el menú emergente Eventos para.

4. Seleccione la capa cuya visibilidad desea cambiar en la lista Capas con nombre.

5. Haga clic en Mostrar para mostrar la capa, en Ocultar para ocultarla, o en Predeterminada para restaurar la visibilidad predeterminada de la capa.

6. Repita los pasos 4 y 5 para todas las capas restantes cuya visibilidad desee cambiar en este momento.

7. Haga clic en Aceptar.

8. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

   Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Puede que las capas reduzcan su tamaño para ajustarse al contenido cuando se muestren en una ventana de Netscape Navigator. Para evitar que esto ocurra, agregue texto o imágenes a las capas o establezca valores de recorte de capa.

Para crear una capa de carga previa:

1 Haga clic en el botón Capa en la paleta de objetos y arrastre una capa grande a la ventana de documento.

Asegúrese de que la capa cubra todo el contenido de la página.

2 En la paleta de capas, arrastre el nombre de la capa hasta la primera posición de la lista de capas para especificar que la capa debe estar encima de todas las demás en el orden de apilamiento.

3 Asigne un nombre a la capa cargando en el campo de texto situado más a la izquierda en el inspector de propiedades.

4 Con la capa todavía seleccionada, establezca el color de fondo de la capa con el mismo color que el del fondo de la página del inspector de propiedades.



5 Haga clic dentro de la capa (que ahora debe estar ocultando el resto del contenido de la página) y, si lo desea, escriba un mensaje.

Por ejemplo, los mensajes “Espere a que se cargue la página” o “Cargando...” informan a los usuarios de lo que está ocurriendo para que sepan que la página tiene contenido.

6 Haga clic en la etiqueta <body> en el selector de etiquetas, situado en el ángulo inferior izquierdo de la ventana de documento.

7 En el inspector de comportamientos, seleccione Mostrar-Ocultar capas en el menú emergente Acciones.

8 Seleccione la capa llamada cargando en la lista de Capas con nombre.

9 Haga clic en Ocultar.

10 Haga clic en Aceptar.

Intercambiar imagen

La acción Intercambiar imagen intercambia una imagen por otra cambiando el atributo SRC de la etiqueta IMG. Use esta acción para crear sustituciones de botones y otros efectos de imágenes (incluido el intercambio de varias imágenes a la vez).

Nota: Dado que sólo el atributo SRC se ve afectado por esta acción, el intercambio debe hacerse con imágenes que tengan las mismas dimensiones (altura y anchura) que la imagen original para evitar distorsiones.

Para usar la acción Intercambiar imagen:

1 Elija Insertar > Imagen o haga clic en el botón Imagen en la paleta de objetos para insertar una imagen.

2 En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para la imagen en el campo de texto situado más a la izquierda.

La acción Intercambiar imagen continuará funcionando aunque no asigne nombres a las imágenes, ya que asigna un nombre automáticamente a las imágenes sin nombre cuando se adjunta el comportamiento a un objeto. No obstante, resultará más fácil distinguir las imágenes en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen si todas las imágenes disponen ya de un nombre.

3 Repita los pasos 1 y 2 para insertar más imágenes.

4 Seleccione un objeto (normalmente, la imagen que va a intercambiar) y abra el inspector de comportamientos.

5 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Intercambiar imagen del menú emergente Acciones.

6 Seleccione la imagen cuyo origen desea cambiar de la lista Imágenes.

7 Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de la nueva imagen o introduzca la ruta y el nombre de archivo de la nueva imagen en el campo Definir origen como.

8 Repita los pasos 6 y 7 para todas las demás imágenes que desee cambiar.

9 Seleccione la opción Carga previa de imágenes para cargar las nuevas imágenes en la memoria caché del explorador al cargar la página.

Esto contribuye a evitar los retrasos debidos a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes.

10 Haga clic en Aceptar.

11 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Restaurar imagen intercambiada

La acción Restaurar imagen intercambiada restaura el último conjunto de imágenes intercambiadas a sus archivos de origen anteriores. Esta acción se agrega automáticamente siempre que se adjunta la acción Intercambiar imagen a un objeto; si dejó seleccionada la opción Restaurar al adjuntar Intercambiar imagen, no tendrá que seleccionar manualmente la acción Restaurar imagen intercambiada.

Ir a marco de línea de tiempo

La acción Ir a marco de línea de tiempo desplaza el cabezal de reproducción al marco especificado. Esta acción puede usarse en el canal Behavior del inspector de líneas de tiempo para hacer que una parte de una línea de tiempo se reproduzca en bucle un número determinado de veces, para crear un vínculo o botón Rebobinar o para permitir al usuario saltar a distintas partes de la animación.

Para usar la acción Ir a marco de línea de tiempo:

1 Elija Ventana > Línea de tiempo para abrir el inspector de líneas de tiempo y asegúrese de que el documento contiene una línea de tiempo.

   Si no ve ninguna barra de animación de color morado en el inspector de líneas de tiempo, el documento no contiene ninguna línea de tiempo. Consulte “Crear una animación de líneas de tiempo”, en la página 255.

2 Seleccione un objeto.

   Para adjuntar el comportamiento a un marco de la línea de tiempo, haga clic en el canal Behavior en el marco deseado.

3 Abra el inspector de comportamientos.

4 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Línea de tiempo > Ir a marco de línea de tiempo del menú emergente Acciones.

5 Seleccione una línea de tiempo del menú emergente Línea de tiempo.

6 Introduzca un número de marco en el campo Ir a marco.

7 Si está agregando esta acción al canal Behavior de una línea de tiempo y desea que una parte de la línea de tiempo se reproduzca en bucle, introduzca en el campo Bucle el número de veces que éste debe repetirse.

   Este campo debe dejarse en blanco si la acción Ir a marco de línea de tiempo no se está adjuntando a un marco de una línea de tiempo.

8 Haga clic en Aceptar.

9 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

   Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo

Use las acciones Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo para permitir a los usuarios iniciar y detener una línea de tiempo haciendo clic en un vínculo o en un botón; o iniciar y detener una línea de tiempo automáticamente cuando el usuario pasa el ratón por encima de un vínculo, una imagen u otro objeto. La acción Reproducir línea de tiempo se adjunta automáticamente a la etiqueta BODY con el evento onLoad cuando se selecciona Rep. Autom. en el inspector de líneas de tiempo.

Para usar las acciones Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo:

1 Elija Ventana > Línea de tiempo para abrir el inspector de líneas de tiempo y asegúrese de que el documento contiene una línea de tiempo.

   Si no ve ninguna barra de animación de color morado en el inspector de líneas de tiempo, el documento no contiene ninguna línea de tiempo. Consulte “Crear una animación de líneas de tiempo”, en la página 255.

2 Seleccione un objeto y abra el inspector de comportamientos.

3 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Reproducir línea de tiempo o Detener línea de tiempo del menú emergente Acciones.

4 Seleccione la línea de tiempo que desea reproducir o detener, o elija detener todas las líneas de tiempo, en el menú emergente.

5 Haga clic en Aceptar.

6 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

   Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el explorador de destino en el menú emergente Eventos para.

Validar formulario

La acción Validar formulario comprueba el contenido de los campos de texto especificados para asegurarse de que el usuario ha introducido el tipo correcto de datos. Adjunte esta acción a campos de formulario individuales con el evento onBlur para validar los campos conforme el usuario vaya rellenando el formulario, o adjúntela al formulario con el evento onSubmit para evaluar varios campos cuando el usuario haga clic en el botón Enviar. Al adjuntar esta acción a un formulario, se evita que éste sea enviado al servidor si alguno de los campos especificados contiene datos no válidos.

Para usar la acción Validar formulario:

1 Elija Insertar > Formulario o haga clic en el botón Formulario en la paleta de objetos para insertar un formulario.

2 Elija Insertar > Objeto de formulario > Campo de texto o haga clic en el botón Campo de texto en la paleta de objetos para insertar un campo de texto.

Repita este paso para insertar más campos de texto.

3 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para validar campos individuales conforme el usuario va rellenándolos en el formulario, seleccione un campo de texto y elija Ventana > Comportamientos.
- Para validar múltiples campos cuando el usuario envía el formulario, haga clic en la etiqueta <form> en el selector de etiquetas, situado en el ángulo inferior izquierdo de la ventana de documento, y elija Ventana > Comportamientos.

4 Seleccione Validar formulario en el menú emergente Acciones.

5 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Si está validando campos individuales, seleccione el mismo campo que seleccionó en la ventana de documento en la lista de Campos con nombre.
- Si está validando múltiples campos, seleccione un campo de texto en la lista de Campos con nombre.

6 Seleccione la opción Obligatorio si el campo debe contener algún dato.

7 Elija una de las siguientes opciones Aceptar:

- Use Cualquier cosa si el campo es obligatorio pero no tiene que contener ningún tipo de dato determinado. (Si no está seleccionado Obligatorio, esta opción carece de sentido (es lo mismo que si la acción Validar formulario no se hubiera adjuntado al campo).
- Use Dirección de correo electrónico para comprobar si el campo contiene un símbolo arroba (@).
- Use Número para comprobar que el campo contiene solamente caracteres numéricos.
- Use Número del para comprobar que el campo contiene solamente caracteres numéricos dentro de un rango determinado.

8 Si está validando múltiples campos, repita los pasos 6 y 7 para cada uno de los campos que desee validar.

9 Haga clic en Aceptar.

Si está validando múltiples campos cuando el usuario envía el formulario, en el menú emergente Eventos aparecerá automáticamente el evento onSubmit.

10 Si está validando campos individuales, compruebe que el evento predeterminado sea onBlur u onChange.

Si no lo es, seleccione onBlur u onChange en el menú emergente. Cualquiera de estos dos eventos desencadena la acción Validar formulario cuando el usuario abandona el campo. La diferencia entre ellos estriba en que onBlur tiene lugar independientemente de que el usuario haya escrito algo en el campo, mientras que onChange tiene lugar sólo si el usuario ha cambiado el contenido del campo de algún modo. El evento onBlur es preferible si ha configurado el campo como obligatorio.

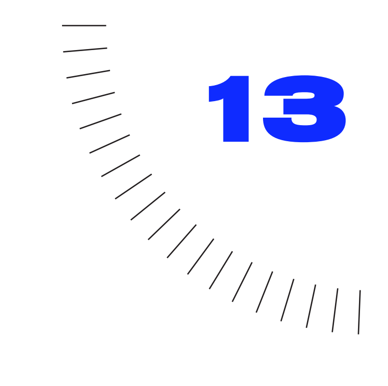
Actualizar un comportamiento

Si sus páginas contienen comportamientos creados con una versión anterior de Dreamweaver, dichos comportamientos no se actualizarán automáticamente al abrir las páginas con la versión actual de Dreamweaver. No obstante, al actualizar una ocurrencia de un comportamiento en una página, también se actualizarán todas las demás ocurrencias de dicho comportamiento en la página.

Para actualizar un comportamiento en una página:

1. Seleccione un elemento que tenga el comportamiento adjunto a él.
2. Abra el inspector de comportamientos.
3. Haga doble clic en el comportamiento.
4. Haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo del comportamiento.

Se actualizarán todas las ocurrencias de dicho comportamiento en dicha página.



CAPÍTULO 13
Editar HTML

Dreamweaver proporciona interfaces gráficas para la creación y edición de archivos HTML. No obstante, es posible que a veces tenga que acudir directamente al código HTML subyacente. Dreamweaver permite acceder al código a través del inspector de código Fuente HTML (consulte “Utilizar el inspector de código Fuente HTML”, en la página 336) y de Quick Tag Editor (consulte “Editar una etiqueta HTML en la ventana de documento”, en la página 338).

Dreamweaver también proporciona formas útiles de manipular los archivos HTML creados fuera de Dreamweaver. Con Roundtrip HTML, tendrá la absoluta garantía de que Dreamweaver no cambiará el código HTML que haya modificado manualmente, a no ser que así lo desee; puede configurar una amplia gama de opciones relativas a lo que Dreamweaver debe reescribir y lo que no debe tocar. (Consulte “Configurar preferencias de formato HTML”, en la página 344.) Y a la inversa, Dreamweaver puede limpiar el código HTML acumulado de forma innecesaria conforme a sus preferencias mediante las funciones Limpiar HTML y Limpiar HTML de Word (consulte “Limpiar HTML”, en la página 348 y “Limpiar HTML de Microsoft Word”, en la página 350).

Roundtrip HTML

Roundtrip HTML es una función exclusiva de Dreamweaver que permite pasar los documentos de un editor HTML basado en texto a Dreamweaver y a la inversa sin que se vean prácticamente afectados el contenido y la estructura del código fuente HTML original del documento. Dreamweaver mantiene y ofrece incluso algunos códigos HTML que técnicamente no son válidos (como es el caso de la etiqueta FONT envuelta en múltiples etiquetas P) si dicho código es compatible con los exploradores. No obstante, el código fuente HTML que genera Dreamweaver mientras usted edita gráficamente es siempre técnicamente válido.

Estas son las principales características de Roundtrip HTML:

- De forma predeterminada, Dreamweaver reescribe las etiquetas solapadas, cierra las etiquetas abiertas para las que no está permitido permanecer abiertas y elimina las etiquetas de cierre sobrantes al regresar a Dreamweaver desde un editor de HTML externo o al abrir un documento HTML existente. Si no desea que Dreamweaver reescriba ningún código fuente HTML, elija Edición > Preferencias y seleccione Reescritura de HTML para desactivar todas las funciones de reescritura. Consulte "Configurar preferencias de reescritura de HTML", en la página 344.
- Dreamweaver muestra marcadores en la ventana de documento para aquellos códigos HTML no válidos con los que no es compatible. Las etiquetas no válidas se resaltan en color amarillo. Cuando se selecciona una etiqueta no válida, Dreamweaver muestra información en el inspector de propiedades acerca de cómo corregir el error. Si desactiva la reescritura del código HTML, todos aquellos códigos HTML que Dreamweaver habría reescrito se mostrarán como no válidos.
- Dreamweaver no cambia las etiquetas que no reconoce (incluidas las etiquetas XML), ya que carece de criterios para juzgar cuáles son válidas y cuáles no lo son. Si hay una etiqueta irreconocible que se solapa con una válida, Dreamweaver puede marcarla como errónea, pero no reescribe el código. Por ejemplo, la etiqueta personalizada del ejemplo siguiente se marcaría como errónea: `<MyNewTag><b>text</MyNewTag></b>`.
- Dreamweaver no modifica las etiquetas de ColdFusion Markup Language (CFML) ni las de Microsoft Active Server Page (ASP), al tiempo que muestra iconos para identificar bloques de código CFML o ASP en la ventana de documento siempre que esto resulte posible. Consulte "Editar archivos de ColdFusion y Active Server en Dreamweaver", en la página 353.
- Dreamweaver permite iniciar un editor de HTML basado en texto para editar el documento actual. Dreamweaver está integrado con HomeSite (Windows) y BBEdit (Macintosh). Consulte "Usar editores de HTML externos", en la página 352.

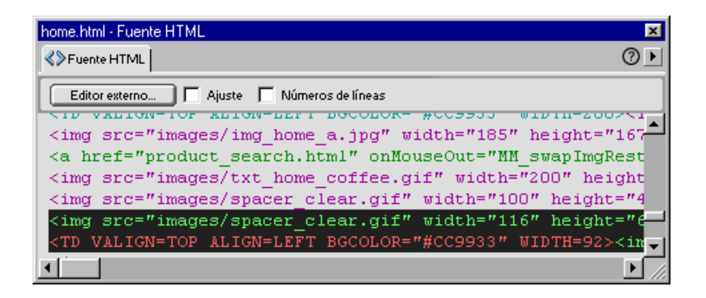
Utilizar el inspector de código Fuente HTML

El inspector de código Fuente HTML muestra el código fuente HTML del documento actual. Las etiquetas se codifican mediante colores de acuerdo con la configuración establecida en las preferencias. Consulte "Configurar preferencias de colores HTML", en la página 347. Conforme agregue o cambie el contenido en la ventana de documento, Dreamweaver mostrará de forma inmediata los cambios en el inspector de código Fuente HTML. Esto convierte al inspector de código Fuente HTML en una herramienta muy útil para aprender a utilizar el código HTML si no lo conoce aún, o para refrescar la memoria sobre la sintaxis y los valores correctos para etiquetas o atributos concretos.

Los cambios que realice en el inspector de código Fuente HTML no aparecerán en la ventana de documento hasta que haga clic fuera del inspector de código Fuente HTML. Dreamweaver nunca reescribe el código HTML que usted escribe directamente en el inspector de código Fuente HTML; si introduce aquí código HTML no válido, Dreamweaver resaltará las etiquetas como no válidas cuando haga clic en la ventana de documento.

Para abrir el inspector de código Fuente HTML, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Fuente HTML.
- Haga clic en el icono del inspector de código Fuente HTML en el lanzador o en el minilanzador (situado en la esquina inferior derecha de la ventana de documento).
- Pulse F10.



En el inspector de código Fuente HTML, puede activar o desactivar el ajuste del texto mediante la selección o la anulación de la opción Ajuste. (Tenga en cuenta que la activación del ajuste de línea no introduce saltos de línea en el código HTML; sencillamente se muestran las líneas como si estuvieran ajustadas para facilitar su visualización.) También puede especificar si deben o no mostrarse los números de línea mediante la selección o anulación de la opción Números de líneas.

Para iniciar un editor de HTML externo, haga clic en el botón Editor externo. Si no ha elegido ningún editor de HTML externo, deberá elegir primero Edición > Preferencias, seleccione la categoría Editores externos y elija un editor externo. Para obtener más información, consulte “Usar editores de HTML externos”, en la página 352.

Para alternar entre la ventana de documento y el inspector de código Fuente HTML:

Pulse Control+Tab (Windows y Macintosh).

Editar una etiqueta HTML en la ventana de documento

Utilice Quick Tag Editor (editor rápido de etiquetas) para inspeccionar rápidamente y editar el código fuente HTML de una sola etiqueta dentro de la ventana de documento sin necesidad de cambiar al inspector de código Fuente HTML y cambiar de nuevo a la ventana de documento. La forma más fácil de abrir Quick Tag editor es pulsando Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

Quick Tag Editor dispone de estos tres modos de funcionamiento:

- Insertar HTML, que se utiliza para insertar código HTML nuevo.
- Editar etiqueta, que se utiliza para editar una etiqueta existente.
- Ajustar etiqueta, que se utiliza para ajustar una nueva etiqueta alrededor de la selección actual.

La selección actual de la ventana de documento determina el modo en el que se abre Quick Tag Editor.

Nota: Cuando se abre Quick Tag Editor, puede cambiar de un modo a otro mediante el mismo método abreviado de teclado que se utiliza para abrir Quick Tag Editor.

El funcionamiento básico de Quick Tag Editor es el mismo en los tres modos: se abre el editor, se introducen o se editan las etiquetas o atributos y se cierra el editor. La diferencia entre los distintos modos estriba en lo que Dreamweaver hace con las etiquetas cuando usted las ha editado. Para obtener más detalles sobre los modos, consulte “Modo Insertar HTML”, en la página 342, “Modo Editar etiqueta”, en la página 342 y “Modo Ajustar etiqueta”, en la página 342.

Nota: Cuando Quick Tag Editor esté visible en cualquiera de sus modos, podrá arrastrar el manejador del editor (en el que aparece el nombre del modo) para desplazar el editor por la pantalla.

Para llevar a cabo una edición en mayor profundidad del código HTML, utilice el inspector de código Fuente HTML.

Para introducir o editar etiquetas y atributos en Quick Tag Editor:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione un objeto, un fragmento de texto o una etiqueta.
- Haga clic en la ventana de documento para colocar el punto de inserción sin seleccionar ningún elemento.

2 Pulse Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh), o bien haga clic en el botón Quick Tag Editor del inspector de propiedades.

Quick Tag Editor se abre en el modo que resulte adecuado en función de la selección actual.



En el modo Insertar HTML o en el modo Ajustar etiqueta, es posible introducir una etiqueta HTML; en el modo Editar etiqueta, es posible introducir nuevos atributos, editar los atributos existentes o editar el nombre de la etiqueta.

3 Para editar los valores o nombres de atributos existentes (o para editar el nombre de la etiqueta), pulse Tab para avanzar de un elemento al siguiente hasta que se seleccione el atributo (o etiqueta) que desea editar. Pulse Mayús+Tab para retroceder al nombre de atributo, valor de atributo o nombre de etiqueta anterior.

4 Si hace una pausa durante un par de segundos mientras edita un nombre de atributo, aparecerá un menú desplegable de sugerencias en el que se enumeran los atributos válidos para la etiqueta que está editando. (Si Dreamweaver no reconoce la etiqueta que está editando, el menú de sugerencias contendrá todos los atributos que Dreamweaver reconoce para todas las etiquetas.) El menú de sugerencias no aparece si ha anulado la selección de la opción Activar sugerencias de etiquetas en el panel de Quick Tag Editor del cuadro de diálogo Preferencias. Controle el menú de sugerencias de las siguientes formas:

- Al comenzar a escribir un nombre de atributo, el menú de sugerencias se desplaza para resaltar el primer nombre de etiqueta que comience por las letras introducidas.
- Para desplazar el resaltado hacia arriba o hacia abajo en el menú, utilice las teclas de flecha arriba y abajo o la barra de desplazamiento.
- Para elegir el nombre del atributo resaltado, pulse Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh); el nombre del atributo resaltado se introducirá en Quick Tag Editor. Como alternativa, haga doble clic en un nombre de atributo en el menú para introducirlo.
- Para prescindir del menú de sugerencias sin seleccionar ninguna entrada, pulse Esc o simplemente continúe escribiendo.

Al hacer una pausa mientras introduce o edita un nombre de etiqueta, aparecerá un menú desplegable de sugerencias similar en el que se enumeran los nombres de etiquetas en lugar de los nombres de atributos.

5 En el modo Editar etiqueta, si realiza algún cambio y pulsa Tab o Mayús+Tab, el cambio se aplicará inmediatamente. Para evitar que los cambios se realicen hasta que salga de Quick Tag Editor, anule la selección de Aplicar cambios inmediatamente al editar en el panel de Quick Tag Editor del cuadro de diálogo Preferencias.

Nota: Cuando no esté seleccionada la opción Aplicar cambios inmediatamente al editar, los diversos cambios que aplique de una vez aparecerán como un solo paso en la paleta de marcador y podrán deshacerse con un único comando Deshacer.

6 Para agregar un nuevo atributo a una etiqueta, utilice las teclas Tab, las teclas de flecha y la barra espaciadora para desplazar el punto de inserción al lugar en el que desea agregar el atributo. Comience a escribir un nombre de atributo válido para la etiqueta. El menú desplegable de sugerencias aparece cuando se hace una pausa al escribir, al igual que ocurre cuando se editan atributos.

7 Continúe editando y agregando los nombres de atributos y valores que desee.

8 Cuando termine de editar la etiqueta, salga de Quick Tag Editor de una de estas formas:

- Para salir y prescindir de todos los cambios realizados y no aplicados, pulse Esc. (Si estaba utilizando el modo Editar etiqueta con la opción Aplicar cambios inmediatamente al editar seleccionada, se conservarán todos los cambios que hayan sido aplicados.)
- Para salir y aplicar todos los cambios, pulse Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh) o haga clic fuera de Quick Tag Editor.

9 Si utiliza un código HTML no válido en Quick Tag Editor, Dreamweaver intentará corregirlo insertando comillas finales y paréntesis angulares en los lugares que sean precisos.

Para seleccionar la etiqueta padre de la etiqueta actual (la etiqueta que contiene a la etiqueta actual):

Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Pulse Control+Mayús+< (Windows) o Comando+Mayús+< (Macintosh).
- Elija Edición > Seleccionar etiqueta padre.

Para seleccionar la primera etiqueta hija contenida en la etiqueta actual:

Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Pulse Control+Mayús+> (Windows) o Comando+Mayús+> (Macintosh).
- Elija Edición > Seleccionar hijo.

Nota: Si la etiqueta actual no contiene ninguna otra etiqueta, Seleccionar hijo seleccionará el contenido de la etiqueta actual.

Para alternar entre los distintos modos de Quick Tag Editor:

Con Quick Tag Editor activo, pulse .Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

Quick Tag Editor cambiará de modo cada vez que utilice el método abreviado de teclado, alternando entre el modo Insertar HTML, Editar etiqueta y Ajustar etiqueta.

Modo Insertar HTML

Quick Tag Editor se inicia en el modo Insertar HTML al abrirlo sin que exista ninguna selección. Se abrirá con un par de paréntesis angulares con el punto de inserción entre ellos. Puede introducir cadenas HTML arbitrarias en este modo del editor, incluidas múltiples etiquetas y texto u otro tipo de contenido entre las etiquetas. Al cerrar el editor, el código HTML introducido se introduce en el punto de inserción; si deja etiquetas sin cerrar, las etiquetas de cierre correspondientes se agregarán automáticamente.

Modo Editar etiqueta

Quick Tag Editor se inicia en el modo Editar etiqueta cuando la selección actual consta de una etiqueta completa (una etiqueta inicial más su correspondiente etiqueta de cierre si resulta aplicable, además del contenido de la etiqueta en el caso de que exista). Por ejemplo, si la selección es una imagen, o si es una etiqueta FONT y su correspondiente etiqueta /FONT, además del texto comprendido entre éstas dos, Quick Tag Editor se iniciará en el modo Editar etiqueta. La forma más sencilla de asegurarse de que la selección actual se inicia y termina con las etiquetas adecuadas consiste en seleccionar una etiqueta del selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento.

Quick Tag Editor también se inicia en el modo Editar etiqueta cuando la selección actual incluye una etiqueta inicial o de cierre sin su correspondiente pareja. En este caso, la selección se amplía para incluir la etiqueta padre de la selección actual y su contenido. Por ejemplo, si el párrafo actual está formado por el código HTML <p>Estaban leyendo <cite>Historia de dos ciudades</cite> en clase.</p>, y la selección actual es leyendo <cite>Historia de, sin la etiqueta de cierre </cite>, Quick Tag Editor se iniciará en el modo Editar etiqueta con el párrafo entero seleccionado.

En el modo Editar etiqueta, puede editar una sola etiqueta inicial. Si mueve el punto de inserción más allá del final de la etiqueta e introduce más de una etiqueta, aparecerá un mensaje de error y se prescindirá de todo lo que haya introducido.

Modo Ajustar etiqueta

Cuando la selección actual consta de cualquier cosa que no sea una etiqueta completa (una etiqueta inicial más su correspondiente etiqueta de cierre si resulta aplicable, además del contenido de la etiqueta en el caso de que exista), Quick Tag Editor se inicia normalmente en el modo Ajustar etiqueta. Por ejemplo, si la selección actual es texto sin ningún formato especial, Quick Tag Editor se abrirá en el modo Ajustar etiqueta.

Hay una excepción a esta regla: cuando la selección actual incluye una etiqueta inicial o de cierre sin su correspondiente pareja, Quick Tag Editor se inicia en el modo Editar etiqueta en lugar del modo Ajustar etiqueta, al tiempo que amplía la selección a la etiqueta padre de la selección actual y su contenido.

En el modo Ajustar etiqueta, puede introducir una sola etiqueta inicial. Si introduce más de una etiqueta, aparecerá un mensaje de error y se prescindirá de todo lo que haya introducido.

Al cerrar el editor, la etiqueta introducida se insertará al comienzo de la selección actual y se introducirá la etiqueta de cierre correspondiente al final de la selección actual.

Menús de sugerencias

Los menús desplegables de sugerencias muestran etiquetas y atributos del archivo TagAttributeList.txt, situado en la carpeta Dreamweaver/Configuration. Puede agregar y quitar etiquetas de este archivo para facilitar la edición del código HTML.

Eliminar una etiqueta

Para eliminar una etiqueta del documento (sin tocar su contenido, en el caso de que éste exista), lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la etiqueta en el selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. Luego elija Quitar etiqueta del menú contextual.
- Seleccione cualquier cosa en la ventana de documento o haga clic para situar el punto de inserción en la ventana. Luego elija Quitar etiqueta del menú contextual.

Nota: No todas las etiquetas pueden eliminarse.

Configurar preferencias de Quick Tag Editor

Las preferencias de Quick Tag Editor permiten controlar si las ediciones que realice en dicho editor deben actualizarse automáticamente en la ventana de documento. También puede ajustar los controles para el menú desplegable de sugerencias. Utilice el menú Edición > Preferencias para acceder al panel de preferencias de Quick Tag Editor.

Aplicar cambios inmediatamente al editar Controla si los cambios realizados con Quick Tag Editor deben actualizarse automáticamente en el documento al pasar de un atributo a otro en el modo Editar etiqueta. Si desactiva esta opción, deberá pulsar Entrar para aplicar los cambios al documento. (Esta opción no surte efecto en los modos Insertar HTML y Ajustar etiqueta; en dichos modos, deberá pulsar siempre Entrar para aplicar los cambios al documento.)

Activar sugerencias de etiquetas Controla si debe mostrarse la lista de sugerencias al escribir en Quick Tag Editor. También puede ajustar la duración del período que debe transcurrir antes de que aparezca el menú desplegable de sugerencias para el atributo o la etiqueta actual.

Configurar preferencias de formato HTML

Puede configurar las siguientes preferencias para la aplicación de formato al código fuente HTML en Dreamweaver.

- Las preferencias de Reescritura de HTML determinan los cambios que Dreamweaver debe realizar en el código fuente HTML cuando se abre un documento HTML. Consulte “Configurar preferencias de reescritura de HTML”, en la página 344.
- Las preferencias de Formato HTML determinan opciones comunes de aplicación de formato HTML, como la longitud de las líneas y la sangría. Consulte “Configurar preferencias de formato HTML”, en la página 345. Estas preferencias proporcionan una interfaz de usuario para la modificación del archivo SourceFormat.txt.
- Las preferencias de Colores HTML controlan la codificación por colores de las etiquetas HTML (y del texto situado entre ellas) en el inspector de código Fuente HTML. Consulte “Configurar preferencias de colores HTML”, en la página 347.
- Las preferencias de Fuentes/codificación permiten especificar la fuente con la que aparecerá el código fuente HTML en el inspector de código Fuente HTML. Consulte “Configurar preferencias de fuentes/codificación”, en la página 73.

Finalmente, el archivo SourceFormat.txt (situado en la carpeta Dreamweaver/Configuration) proporciona especificaciones precisas para la aplicación de formato HTML. La edición de este archivo con un editor de texto le confiere el máximo control posible sobre cómo debe escribir Dreamweaver el código HTML; en este archivo podrá cambiar determinadas opciones específicas de algunas etiquetas que no pueden modificarse utilizando las preferencias de Formato HTML. No obstante, es recomendable que este archivo sólo lo editen los usuarios y diseñadores avanzados de Dreamweaver, dado que las posibilidades de provocar errores graves en el programa Dreamweaver son bastante elevadas. Consulte “Editar el perfil de formato del código fuente HTML”, en la página 397.

Configurar preferencias de reescritura de HTML

Las preferencias de Reescritura de HTML determinan lo que Dreamweaver debe hacer al abrir documentos HTML. Estas preferencias no tienen ningún efecto cuando se edita código HTML en el inspector de código Fuente HTML. Si desactiva las opciones de reescritura, Dreamweaver mostrará elementos de formato no válidos en la ventana de documento para el código HTML que habría sido reescrito. Si importa un documento HTML desde Word, podrá utilizar el comando Limpiar HTML de Word para eliminar todos los códigos HTML que no sean necesarios. Consulte “Limpiar HTML de Microsoft Word”, en la página 350 para obtener más información.

Etiquetas no cerradas y mal anidadas Reescribe las etiquetas mal anidadas y solapadas. Por ejemplo, `<b><i>text</b></i>` se reescribe como `<b><i>text</i></b>`. Esta opción también inserta comillas y paréntesis de cierre en el caso de que no estuvieran presentes.

Eliminar etiquetas de cierre adicionales Elimina las etiquetas de cierre para las que no existe la correspondiente etiqueta inicial.

Advertir al solucionar/eliminar etiquetas Muestra un resumen del código HTML técnicamente no válido que Dreamweaver ha intentado corregir. En dicho resumen se indica la ubicación del problema (a través de números de línea y de columna) para que pueda localizar la corrección y asegurarse de que el resultado es el que usted desea.

Nunca reescribir HMTL: En archivos con extensiones: Impide que Dreamweaver reescriba el código HTML de los archivos que tengan las extensiones de nombre de archivo indicadas. Esta opción es especialmente útil para tipos de archivos que contengan etiquetas de terceros (como las etiquetas ASP, por ejemplo). Para obtener más información, consulte "Evitar la reescritura de etiquetas de terceros", en la página 410.

Las dos opciones de Caracteres especiales permiten controlar si Dreamweaver debe codificar determinados caracteres en contextos concretos. Por lo general, es recomendable dejar estas opciones seleccionadas, a no ser que sus archivos contengan determinadas etiquetas de terceros que empleen los caracteres en cuestión. Para obtener más información sobre estas opciones, consulte "Evitar la reescritura de etiquetas de terceros", en la página 410.

Configurar preferencias de formato HTML

Utilice las siguientes preferencias de Formato HTML para controlar la aplicación de formatos HTML tales como sangría, longitud de línea y si los nombres de etiquetas y atributos deben aparecer en mayúsculas o minúsculas conforme cree documentos. Para obtener información sobre controles adicionales de aplicación de formato HTML, consulte "Editar el perfil de formato del código fuente HTML", en la página 397. Tenga en cuenta que las siguientes opciones (salvo Anular may/min de) sólo afectan a los nuevos documentos y a las nuevas adiciones a documentos existentes (en la ventana de documento). Es decir, cuando abra un documento HTML creado previamente, estas opciones de formato no le afectarán; para cambiar el formato de documentos HTML existentes, utilice el comando Aplicar formato de origen. Consulte "Aplicar formato al código fuente HTML en documentos existentes", en la página 349.

Nota: Estas opciones sólo afectan a los cambios realizados en la ventana de documento, no a los aplicados al editar el código HTML directamente en el inspector de código Fuente HTML.

Sangría Activa la sangría de todas las etiquetas marcadas con INDENT en el archivo SourceFormat.txt. Consulte “Editar el perfil de formato del código fuente HTML”, en la página 397.

Usar Especifica si la sangría debe realizarse utilizando espacios o tabuladores.

Filas y columnas de tabla Aplica automáticamente una sangría a las etiquetas TR y TD para facilitar la lectura del código de tablas. Para que funcione esta opción, la opción Sangría debe estar seleccionada.

Marcos y conjuntos de marcos Aplica automáticamente una sangría a las etiquetas FRAME y a las etiquetas anidadas FRAMESET para facilitar la lectura de los archivos de conjuntos de marcos. Para que funcione esta opción, la opción Sangría debe estar seleccionada.

Tamaño de sangría Determina el tamaño de las sangrías en espacios, si Usar se ha configurado con espacios, o en tabuladores, si Usar se ha configurado con tabuladores. Por ejemplo, si Usar se ha configurado con tabuladores y el Tamaño de sangría se ha configurado con el valor 4, se aplicará una sangría de 4 tabuladores a las etiquetas.

Tamaño de tabulación Determina el tamaño de los tabuladores (medido en espacios de caracteres).

Nota: Si el Tamaño de sangría no es un múltiplo del Tamaño de tabulación y Usar se ha configurado con tabuladores, la sangría aplicada a las etiquetas empleará una combinación de tabuladores y caracteres de espacio.

Ajuste automático Ajusta las líneas (con un retorno de carro duro) cuando éstas alcanzan el ancho de columna especificado. (Tenga en cuenta que Dreamweaver inserta retornos de carro duros en lugares en los que no se modifica el aspecto del documento en los exploradores, por lo que es posible que algunas líneas continúen siendo más largas de lo especificado en la opción Ajuste automático.) Por el contrario, la casilla Ajuste del inspector de código Fuente HTML agrega un retorno de carro blando para aquellas líneas que superan el ancho de la ventana.

Saltos de línea Especifica el tipo de servidor remoto (Windows, Macintosh o UNIX) en el que está contenido el sitio remoto. La elección del tipo correcto de caracteres para salto de línea garantiza que el código fuente HTML aparezca de forma correcta en el servidor remoto. (Tenga en cuenta que, para FTP, este parámetro sólo afecta al modo de transferencia binaria; el modo de transferencia ASCII de Dreamweaver prescinde de este parámetro. Si descarga archivos mediante el modo ASCII, Dreamweaver establecerá los saltos de línea basándose en el sistema operativo de su ordenador; si transfiere archivos utilizando el modo ASCII, todos los saltos de línea se configurarán como CR LF.) Este parámetro también resulta útil si trabaja con un editor de texto externo que sólo reconoce determinados tipos de saltos de línea. Por ejemplo, utilice CR LF (Windows) si su editor externo es el Bloc de notas y CR (Macintosh) si su editor externo es SimpleText.

May/min etiquetas y **May/min atributos** Establecen si los nombres de etiquetas y atributos deben aparecer en mayúsculas o en minúsculas. Estas opciones afectan a las etiquetas y los atributos que inserte o edite en la ventana de documento, pero no a las etiquetas y los atributos que introduzca directamente en el inspector de código Fuente HTML ni a las etiquetas y los atributos de un documento en el momento de abrirlo (a no ser que también seleccione una o las dos opciones de Anular may/min de).

Anular may/min de: Etiquetas y **Atributos** Especifican si deben aplicarse las opciones de mayúsculas/minúsculas en todo momento, incluso cuando se abre un documento HTML existente. Cuando seleccione una de estas opciones, todas las etiquetas o atributos de los documentos abiertos se convertirán inmediatamente a mayúsculas o minúsculas, según el valor especificado, al igual que todas las etiquetas o atributos de los documentos que abra a partir de ese momento (y hasta que anule de nuevo la selección de esta opción). Las etiquetas o atributos que introduzca en el inspector de código Fuente HTML y en Quick Tag Editor también se convertirán a mayúsculas o minúsculas, al igual que las etiquetas o los atributos que inserte mediante la paleta de objetos. Por ejemplo, si desea que los nombres de etiquetas se conviertan siempre a minúsculas, especifique minúsculas como valor de May/min etiquetas y seleccione la opción Anular may/min de: Etiquetas. Posteriormente, cuando abra un documento que contenga nombres de etiquetas en mayúsculas, Dreamweaver los convertirá a minúsculas.

Centrado Especifica si los elementos deben centrarse utilizando DIV ALIGN="center" o CENTER. Ambas etiquetas forman parte de la especificación transitoria de HTML 4.0, aunque CENTER es compatible con un mayor número de exploradores.

Configurar preferencias de colores HTML

Utilice las preferencias de Colores HTML para controlar los colores del fondo, el texto y las etiquetas en el inspector de código Fuente HTML.

Fondo Especifica el color de fondo del inspector de código Fuente HTML. Este color sólo aparece cuando se hace clic o se escribe en el inspector de código Fuente HTML; cuando el foco no se encuentra en el inspector de código Fuente HTML, su fondo es de color gris.

Texto Especifica el color del texto que aparece entre las etiquetas (por ejemplo, en el código un texto, las palabras “un texto” aparecerán en el color de Texto, pero no las etiquetas). Para anular el color de Texto para una etiqueta concreta, seleccione la opción Incluir contenido.

Comentarios Especifica el color de las etiquetas de comentarios (<!-- -->) y de su contenido.

Predet. etiqueta Especifica el color de todas las etiquetas excepto de los comentarios. Para anular el color de Predet. etiqueta, defina un color para etiquetas concretas.

Específico etiqueta Permite anular los valores de color Predet. etiqueta y Texto mediante la especificación de colores para etiquetas concretas.

Para definir un color para una etiqueta específica:

1 Seleccione una etiqueta del cuadro Específico etiqueta.

Pulse Mayús mientras hace clic en múltiples etiquetas contiguas o pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic para seleccionar varias etiquetas no contiguas.

2 Haga clic en el botón de opción situado junto a la muestra de color en la parte inferior del panel y utilice uno de los siguientes métodos para elegir un nuevo valor de color:

- En el campo de texto situado junto a la muestra de color, introduzca un valor hexadecimal.
- Haga clic en la muestra de color y seleccione un nuevo color de la paleta de colores válidos para los exploradores o del selector de colores del sistema.

3 Para asignar un color al texto situado entre las etiquetas inicial y de cierre, seleccione Aplicar color a contenido de etiqueta.

Limpiar HTML

Utilice el comando Limpiar HTML para eliminar etiquetas vacías, combinar etiquetas FONT anidadas y, en general, mejorar códigos HTML desordenados o ilegibles.

Para limpiar código HTML:

1 Abra un documento existente y elija Comandos > Limpiar HTML.

2 En el cuadro de diálogo que aparece dispone de las siguientes opciones:

- Quitar Etiquetas vacías elimina las etiquetas que carecen de contenido. Por ejemplo, y <FONT COLOR="FF0000"></FONT> se consideran etiquetas vacías, mientras que no se considera vacía la etiqueta en un texto.
- Quitar Etiquetas anidadas repetidas elimina todas las repeticiones de una etiqueta. Por ejemplo, en el código Esto es lo que realmente quería decir, las etiquetas B que rodean a la palabra “realmente” están repetidas y se eliminarían.
- Quitar Comentarios HTML ajenos a Dreamweaver elimina todos los comentarios que no hayan sido insertados por Dreamweaver. Por ejemplo, <!--begin body text--> se eliminaría, pero no <!-- #BeginEditable "doctitle" --> (porque se trata de un comentario de Dreamweaver que marca el comienzo de una región editable en una plantilla).

- Quitar Comentarios HTML de Dreamweaver elimina todos los comentarios insertados por Dreamweaver. Por ejemplo, <!-- #BeginEditable "doctitle" --> sería eliminado, pero no <!--begin body text--> (porque no es un comentario de Dreamweaver). La eliminación de los comentarios de Dreamweaver convierte los documentos basados en plantillas en documentos HTML ordinarios y los elementos de biblioteca en código HTML normal (es decir, no se pueden actualizar cuando cambia la plantilla original o el elemento de biblioteca).
- Quitar Etiqueta(s) específica(s) elimina las etiquetas especificadas en el campo de texto contiguo. Utilice esta opción para eliminar etiquetas personalizadas insertadas por otros editores visuales que no desea que aparezcan en el sitio (por ejemplo, BLINK). Separe las diversas etiquetas mediante comas (por ejemplo, FONT, BLINK).
- Combinar etiquetas de <font> anidadas cuando sea posible consolida dos o más etiquetas FONT cuando éstas controlan el mismo rango de texto. Por ejemplo, <FONT SIZE="7"><FONT COLOR="#FF0000">big red</FONT></FONT> se cambiaría a <FONT SIZE="7" COLOR="#FF0000">big red</FONT>.
- Mostrar registro al terminar muestra un cuadro de alerta con detalles acerca de los cambios realizados en el documento inmediatamente después de concluir la limpieza.

3 Haga clic en Aceptar.

   Dependiendo del tamaño del documento y del número de opciones seleccionadas, la operación de limpieza puede tardar varios segundos en realizarse.

Aplicar formato al código fuente HTML en documentos existentes

Las opciones de formato del código fuente HTML que especifique en las preferencias de Formato HTML y en el archivo SourceFormat.txt afectan sólo a los documentos nuevos que cree con Dreamweaver a partir de ese momento. Para aplicar estas opciones de formato a los documentos HTML existentes, utilice el comando Aplicar formato de origen.

Para aplicar opciones de formato de código fuente HTML a un documento existente:

1. Elija Archivo > Abrir para abrir un archivo HTML existente en la ventana de documento.
2. Elija Comandos > Aplicar formato de origen.

Limpiar HTML de Microsoft Word

En Dreamweaver es posible abrir o importar documentos guardados con Microsoft Word como archivos HTML y, seguidamente, utilizar el cuadro de diálogo Limpiar HTML de Word para eliminar los códigos HTML sobrantes o innecesarios generados por Word. El código que Dreamweaver elimina lo utiliza Word principalmente para aplicar formato y mostrar documentos en Word, por lo que no es necesario para ver el archivo HTML. Conserve una copia del archivo original de Word (.doc) como copia de seguridad, ya que es posible que no pueda volver a abrir el documento HTML en Word una vez aplicada la función Limpiar HTML de Word. El comando Limpiar HTML de Word se encuentra disponible para documentos guardados como archivos HTML por Word 97 o superior.

Para utilizar la función Limpiar HTML de Word:

1 En Microsoft Word, guarde el documento como archivo HTML.

2 Abra el documento HTML en Dreamweaver mediante uno de los siguientes métodos:

- Elija Archivo > Importar > Importar HTML de Word y seleccione el archivo que desea abrir.

  Dreamweaver abrirá el archivo y, seguidamente, abrirá automáticamente el cuadro de diálogo Limpiar HTML de Word.

- Elija Archivo > Abrir y seleccione el archivo que desea abrir.

  Se generará automáticamente un archivo de registro de Correcciones de HTML. Esto no forma parte de la función Limpiar HTML de Word. Haga clic en Continuar para salir del cuadro de diálogo. Seguidamente, en Dreamweaver, elija Comandos >Limpiar HTML de Word.

3 Con cualquiera de estos métodos, puede producirse un pequeño retraso mientras Dreamweaver intenta determinar la versión de Word con la que se guardó el archivo. Si Dreamweaver no logra determinar de qué versión se trata, seleccione la versión correcta del menú emergente.

4 Elija las opciones de la función Limpiar HTML de Word que desee utilizar. La ficha Básicas muestra las siguientes opciones:

- Eliminar todo el formato específico de Word elimina todos los códigos HTML específicos de Word, incluidos los códigos XML de las etiquetas<html>, los metadatos y las etiquetas de vínculos de Word situadas en la sección head del documento, el formato XML de Word, las etiquetas condicionales y su correspondiente contenido y los párrafos y márgenes vacíos de los estilos. Podrá seleccionar cada una de estas opciones de forma independiente mediante la ficha Detalladas.

- Limpiar CSS elimina todos los códigos CSS específicos de Word, incluidos los estilos CSS en línea siempre que sea posible (cuando el estilo padre tiene las mismas propiedades de estilo), los atributos de estilo que comiencen por “mso”, las declaraciones de estilos ajenos a CSS, los atributos de estilo CSS de las tablas y todas las definiciones de estilo no utilizadas de la sección head. Esta opción puede personalizarse aún más haciendo clic en la ficha Detalladas.
- Limpiar etiquetas <font> elimina las etiquetas HTML y convierte el texto normal predeterminado a HTML de tamaño 2.
- Reparar etiquetas mal anidadas elimina las etiquetas de formato de fuentes insertadas por Word fuera de las etiquetas de párrafo y encabezado (nivel de bloque).
- Definir color de fondo permite introducir un valor hexadecimal para establecer el color de fondo del documento. Si no define ningún color de fondo, el documento HTML de Word tendrá un fondo gris. El valor hexadecimal predeterminado por Dreamweaver es el blanco.
- Aplicar formato de origen aplica al documento las opciones de formato de origen que especifique en las preferencias de Formato HTML y en el perfil de formato de origen.
- Mostrar registro al terminar muestra un cuadro de alerta con detalles acerca de los cambios realizados en el documento inmediatamente después de concluir la limpieza.

5 Haga clic en Aceptar.

Dependiendo del tamaño del documento y del número de opciones seleccionadas, la operación de limpieza puede tardar varios segundos en realizarse. Las preferencias introducidas se guardan automáticamente como configuración predeterminada de Limpiar HTML de Word.

Corregir código no válido

Si ve código HTML resaltado en color amarillo brillante en la ventana de documento o en el inspector de código Fuente HTML, ello indicará que Dreamweaver ha encontrado HTML no válido que no puede mostrar. Con frecuencia, estos marcadores HTML no válidos aparecen al comenzar a escribir una etiqueta en el inspector de código Fuente HTML y cambiar posteriormente a la ventana de documento sin completar la etiqueta.

Para corregir este problema, haga clic en el marcador amarillo de HTML no válido y siga la sugerencia del inspector de propiedades. Consulte también “Roundtrip HTML”, en la página 335.

Usar editores de HTML externos

Puede que desee utilizar un editor de texto para editar manualmente grandes cantidades de código HTML, JavaScript o VBScript. Puede utilizar cualquier editor de texto externo con Dreamweaver, incluido el Bloc de notas (suministrado con Windows 95 y NT) o SimpleText (suministrado con Macintosh), BBEdit, HomeSite, vi, emacs y TextPad. Consulte “Usar un editor de texto externo con Dreamweaver”, en la página 352 y “Usar BBEdit con Dreamweaver (sólo Macintosh)”, en la página 353.

Usar un editor de texto externo con Dreamweaver

Puede iniciar el editor de texto externo principal de Dreamweaver para editar el código fuente HTML del documento actual y seguidamente, regresar a Dreamweaver para continuar editando gráficamente. Dreamweaver detecta los cambios guardados en el documento externamente y le solicita que vuelva a cargar el documento al regresar.

Si utiliza BBEdit en Macintosh, siga los pasos indicados en “Usar BBEdit con Dreamweaver (sólo Macintosh)”, en la página 353 en lugar de los siguientes pasos.

Para configurar editores externos para los tipos de archivos distintos a los de texto y HTML, consulte “Iniciar un editor de medios externo”, en la página 282.

Para seleccionar un editor de HTML externo:

1 Elija Edición > Preferencias.

2 Seleccione Editores externos en la lista Categoría de la izquierda.

3 (Sólo Macintosh) Para utilizar un editor HTML distinto de BBEdit, anule la selección de la opción Activar integración con BBEdit. Para utilizar BBEdit, deje seleccionada la opción Activar integración con BBEdit y omita los pasos restantes.

4 Haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro Editor HTML para seleccionar un editor de texto.

5 En la opción Volver a cargar archivos modif., especifique lo que desea que haga Dreamweaver cuando detecte cambios realizados externamente en un documento abierto en Dreamweaver.

6 En la opción Guardar al iniciar, especifique si Dreamweaver debe guardar siempre el documento actual antes de iniciar el editor, no guardarlo nunca o solicitarle confirmación para guardarlo cada vez que se inicie el editor externo.

Para iniciar el editor de HTML externo:

Elija Edición > Iniciar editor externo o haga clic en Editor externo en la esquina superior izquierda del inspector de código Fuente HTML.

Usar BBEdit con Dreamweaver (sólo Macintosh)

Cuando la integración con BBEdit esté activada, una vez abierto un documento en BBEdit y en Dreamweaver, el documento se actualizará automáticamente con los cambios más recientes cada vez que cambie de una aplicación a la otra. Además, ambos programas controlan la selección actual; por ejemplo, puede realizar una selección en Dreamweaver y, seguidamente, cambiar a BBEdit, donde se encontrará seleccionado el mismo elemento.

Puede desactivar la integración con BBEdit si prefiere trabajar con una versión más antigua de BBEdit o con otro editor de texto HTML distinto. Las selecciones no coinciden en ambas aplicaciones si está desactivada la integración con BBEdit.

Para utilizar BBEdit con Dreamweaver:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Edición > Iniciar editor externo.
- Haga clic en Editor externo en la esquina superior izquierda del inspector de código Fuente HTML.

2 Edite el documento en BBEdit.

3 Haga clic en el botón de Dreamweaver de la paleta de herramientas HTML en BBEdit para regresar a Dreamweaver.

Para desactivar la integración con BBEdit:

1 Elija Edición > Preferencias.

2 Seleccione Editores externos en la lista Categoría de la izquierda.

3 Anule la selección de Activar integración con BBEdit y haga clic en Aceptar.

Editar archivos de ColdFusion y Active Server en Dreamweaver

Dreamweaver muestra iconos para identificar los bloques de código de ColdFusion Markup Language (CFML) o Active Server Page (ASP) en la ventana de documento siempre que ello sea posible.

Nota: De forma predeterminada, Dreamweaver no reescribe nunca el código HTML localizado en los archivos de ColdFusion y Active Server.

Para editar un bloque de código ASP desde la ventana de documento:

1 Haga clic en el marcador amarillo de ASP para seleccionarlo.

2 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Editar.

3 Edite el código ASP en el cuadro de diálogo que aparece a continuación y luego haga clic en Aceptar.

Para editar un bloque de código CFML desde la ventana de documento:

1 Haga clic en el marcador de CFML para seleccionarlo.

2 En el inspector de propiedades, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en el botón Atributos para editar los atributos existentes de la etiqueta y sus valores o agregar otros nuevos.
- Haga clic en el botón Contenido para editar el contenido que aparece entre las etiquetas inicial y de cierre de CFML. Si la etiqueta seleccionada es una etiqueta vacía (es decir, si carece de su correspondiente etiqueta de cierre), el botón Contenido estará desactivado.

Si no ve ningún marcador ni texto resaltado en un lugar en el que sabe que hay código ASP o CFML, asegúrese en primer lugar de que Ver > Elementos invisibles está activado. Si dicha opción está seleccionada y los iconos continúan sin aparecer, ello indicará que Dreamweaver no puede mostrar el código como CFML o ASP. Esto puede ocurrir, por ejemplo, cuando existen códigos condicionales insertados en las etiquetas HTML, como en el siguiente código ASP:

```
<input type="checkbox" name="month" value="October"
<% if month="October" then %>checked<% end if %>
>
```

Para editar código CFML o ASP cuando no aparece ningún marcador ni texto resaltado que lo identifique:

1 Si puede seleccionar la etiqueta o el objeto que contiene el código, utilice Quick Tag Editor para editar el código. Consulte “Editar una etiqueta HTML en la ventana de documento”, en la página 338. De lo contrario, siga estos pasos:

2 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción cerca del lugar en el que sabe que se encuentra el código CFML o ASP.

3 Elija Ventana > Fuente HTML para abrir el inspector de código Fuente HTML.

4 Haga clic en la barra de título del inspector de código Fuente HTML para que las operaciones que realice con el teclado vayan dirigidas a dicho inspector.

   No haga clic en medio del inspector, ya que alejaría el punto de inserción del código CFML o ASP que desea editar.

5 Edite el código directamente en el inspector de código Fuente HTML.

6 Pulse F10 para cerrar el inspector de código Fuente HTML y regrese a la ventana de documento.

Para obtener información acerca del procesamiento de código CFML o ASP y la visualización del resultado en la ventana de documento, consulte “Personalizar la interpretación y la apariencia de etiquetas de terceros”, en la página 404.

Insertar secuencias de comandos

Puede introducir código JavaScript y VBScript en la ventana de documento sin necesidad de utilizar el inspector de código Fuente HTML.

Para ver marcadores de secuencias de comandos en la ventana de documento, elija Ver > Elementos invisibles. Consulte también “Configurar preferencias de elementos invisibles”, en la página 92.

Para insertar una secuencia de comandos:

1 Sitúe el cursor en el lugar en el que desea introducir la secuencia de comandos.

2 Haga clic en el botón Secuencia de la paleta de objetos o elija Insertar > Secuencia.

3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija el lenguaje de la secuencia de comandos del menú emergente.

   Si utiliza JavaScript y no está seguro de la versión, elija JavaScript en lugar de JavaScript1.1 o JavaScript1.2.

4 Introduzca el código que debe aparecer entre las etiquetas de secuencia de comandos.

   Para establecer un vínculo con un archivo de secuencia de comandos externo, haga clic en Aceptar sin escribir nada y, seguidamente, agregue la referencia al archivo de origen en el inspector de propiedades (escriba el nombre del archivo en el cuadro Origen o haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar el archivo).

Para editar la secuencia de comandos:

1 Seleccione el icono Secuencia.

2 En el inspector de propiedades, haga clic en Editar.

Configurar propiedades de secuencia de comandos

Las siguientes propiedades aparecen en el inspector de propiedades cuando hay un marcador de secuencia de comandos seleccionado.

Lenguaje Especifica JavaScript o VBScript como lenguaje de la secuencia de comandos.

Origen Especifica un archivo de secuencia de comandos vinculado de forma externa. Escriba la ruta o haga clic en la carpeta para elegir el archivo.

Editar Abre la ventana Secuencia, en la que podrá realizar cambios en la secuencia de comandos.

Insertar comentarios

Un comentario es un texto descriptivo que usted inserta en el código HTML para explicar el código o facilitar otra información. Los comentarios no afectan a la apariencia del documento en un explorador. Si desea agregar más información acerca de cualquier archivo del sitio, también puede utilizar Design Notes. Para obtener más información, consulte “Design Notes”, en la página 172.

Consulte también “Configurar preferencias de elementos invisibles”, en la página 92.

Para insertar un comentario:

1 Sitúe el punto de inserción en el lugar en el que desea introducir el comentario.

2 Haga clic en el botón Comentario del panel Invisibles, en la paleta de objetos, o elija Insertar > Comentario.

Para ver marcadores de comentarios en la ventana de documento, elija Ver > Elementos invisibles.

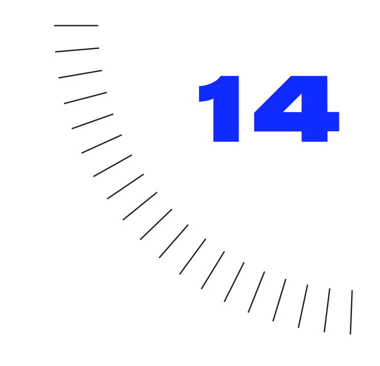
Para introducir el texto del comentario:

1 Seleccione el icono Comentario.

2 Introduzca el texto en el inspector de propiedades.

La creación de un comentario genera el siguiente código HTML:

```
<!-- Comment text-->
```



CAPÍTULO 14
Plantillas y bibliotecas

Las plantillas y bibliotecas de Dreamweaver pueden ayudarle a crear páginas Web con un diseño coherente. El uso de plantillas y bibliotecas también facilita el mantenimiento de sitios Web, ya que puede rediseñar un sito y cambiar cientos de páginas en cuestión de segundos.

Una plantilla es un documento que puede utilizarse como base para otros documentos. Al crear una plantilla, podrá indicar qué elementos de la página deberán permanecer constantes (no editables) y qué elementos podrán modificarse. Por ejemplo, si desea publicar una revista en línea, la cabecera probablemente nunca cambie, pero sí cambiará el título y el contenido con cada nuevo número. Para indicar el estilo y la ubicación del artículo central, puede utilizar texto marcador de posición y definirlo como región editable. Para agregar nuevos artículos, el redactor sólo tendrá que seleccionar el texto marcador de posición y escribir el artículo sobre él.

Puede modificar una plantilla incluso después de usarla para crear documentos. Posteriormente, al actualizar documentos que usen una plantilla, las secciones bloqueadas (no editables) de los documentos se actualizarán con los cambios efectuados en la plantilla.

Dreamweaver también proporciona dos formas de manipular texto repetido para que no tenga que cambiarlo en cada una de las páginas del sitio: los elementos de biblioteca y los server-side includes. Puede utilizar estos medios para manipular el contenido que aparece en todas las páginas del sitio (como el encabezado o el pie de página) o para el contenido que aparece sólo en unas pocas páginas pero que debe actualizarse con frecuencia (como los titulares de noticias o las ofertas especiales de productos). Estos medios resultan indicados para diversos tipos de sitios:

- Los elementos de biblioteca pueden utilizarse con garantías en todos los tipos de sitios y deberán utilizarse siempre para los sitios que se vayan a ver de forma local. Consulte “Elementos de biblioteca”, en la página 370.
- Los server-side includes sólo pueden utilizarse para sitios que vayan a verse desde servidores; además, los servidores deben estar configurados para procesar server-side includes. (pregunte al webmaster o al administrador del sistema si su servidor Web es compatible con server-side includes.) Consulte “Usar server-side includes”, en la página 378.

Configurar preferencias de resaltado

En las plantillas y en los archivos basados en plantillas, las regiones editables y las regiones bloqueadas están resaltadas con colores diferentes. Las preferencias de resaltado permiten personalizar los colores empleados para identificar las regiones de la plantilla y los elementos de biblioteca en la ventana de documento. Para obtener más información, consulte las siguientes secciones:

- Para personalizar los colores de resaltado de la plantilla, consulte “Configurar preferencias de plantilla”, en la página 361.
- Para especificar el color de resaltado de los elementos de biblioteca, consulte “Configurar preferencias de biblioteca”, en la página 372.
- También puede especificar un color de resaltado para un contenido que incluya etiquetas de terceros. Consulte “Cómo deben aparecer las etiquetas personalizadas en la ventana de documento”, en la página 408.

Crear plantillas

Puede crear una plantilla a partir de un documento HTML existente y después modificarla para que se ajuste a sus necesidades, o bien puede crear una plantilla comenzando de cero a partir de un documento HTML en blanco.

Las plantillas se almacenan automáticamente en la carpeta Templates de la carpeta raíz local del sitio. Si no existe esta carpeta todavía, Dreamweaver la creará al guardar una nueva plantilla.

Para guardar un documento existente como plantilla:

1. Elija Archivo > Abrir y seleccione un documento.
2. Elija Archivo > Guardar como plantilla.
3. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, seleccione un sitio e introduzca un nombre para la plantilla en el cuadro Guardar como.
4. Haga clic en Guardar.

Para crear una plantilla nueva en blanco:

1. Elija Ventana > Plantillas.
2. En la paleta de plantillas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en el botón de menú contextual y seleccione Nueva plantilla.
- Haga clic en el icono Nueva plantilla, situado en la parte inferior derecha de la paleta de plantillas.
- En la lista de la paleta de plantillas, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) y, en el menú contextual, seleccione Nueva plantilla.

  Se agregará una nueva plantilla sin título a la lista de plantillas de la paleta.

3. Con la plantilla aún seleccionada, introduzca un nombre para ella.

Para editar una plantilla:

1. Elija Ventana > Plantillas.
2. En la paleta de plantillas, haga doble clic en el nombre de la plantilla.
3. Edite la plantilla en la ventana de documento.

Si desea almacenar información adicional sobre una plantilla, puede crear un archivo de Design Notes (notas de diseño) para la plantilla en cuestión. Los documentos basados en una plantilla no heredan las Design Notes de la plantilla. (Para obtener más información sobre Design Notes, consulte “Design Notes”, en la página 172.)

Configurar propiedades de página de plantilla

Los documentos creados a partir de una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla, salvo el título de la página. Si un documento utiliza una plantilla, podrá cambiar el título del documento, pero se ignorarán los cambios que realice en las demás propiedades de página.

Las propiedades de página de una plantilla se definen utilizando el comando Modificar > Propiedades de la página. Si necesita cambiar las propiedades de página de un documento después de haberle aplicado una plantilla, deberá modificar las propiedades de página de la plantilla y, seguidamente, actualizar las páginas que utilizan la plantilla. Consulte “Modificar plantillas y actualizar el sitio”, en la página 367.

Para definir las propiedades de página de la plantilla:

1 Abra la plantilla y elija Modificar > Propiedades de la página.

2 Especifique las opciones deseadas para la página y haga clic en Aceptar.

Para conocer más detalles sobre las propiedades de página, consulte Propiedades de página en la Ayuda de Dreamweaver

Definir las regiones editables de una plantilla

En una plantilla, las regiones editables son las partes de la página que cambian (por ejemplo, un artículo de un boletín informativo). Las regiones bloqueadas (no editables) son áreas que permanecen constantes de una página a otra, como la cabecera o el logotipo de la empresa.

De forma predeterminada, todas las regiones de una plantilla están marcadas como bloqueadas al guardarla; para que una plantilla resulte útil, deberá hacer que algunas partes sean editables.

Al editar la plantilla en sí, podrá realizar cambios tanto en las regiones editables como en las bloqueadas. Sin embargo, cuando aplique la plantilla a un documento, sólo podrá realizar cambios en las regiones editables del documento; no podrá modificar las regiones bloqueadas del documento.

Nota: Al asignar un nombre a una región, no podrá utilizar los siguientes caracteres: comillas simples y dobles (‘ “), paréntesis angulares (< >) y ampersands (&).

Para definir el contenido existente de la plantilla como región editable:

1 En la plantilla, seleccione el texto o el contenido que desee convertir en editable.

2 Elija Modificar > Plantillas > Marcar selección como editable.

3 En el cuadro de diálogo Nueva región editable, introduzca un nombre para la región.

La región editable se resaltará en la plantilla.

Puede marcar una tabla entera o una celda individual de una tabla como editable; no obstante, no podrá marcar varias celdas a la vez. Las capas y el contenido de las capas son elementos independientes; al convertir una capa en editable, podrá cambiar la posición de la capa; al convertir el contenido de una capa en editable, podrá cambiar dicho contenido.

Para definir una nueva región editable en una plantilla:

1 En la plantilla, coloque el punto de inserción en la posición en la que desea insertar la región editable.

2 Elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable.

3 En el cuadro de diálogo Nueva región editable, introduzca un nombre para la región.

El nombre de la región, encerrado entre llaves ({}), se inserta en la plantilla como un marcador de posición resaltado.

Al aplicar la plantilla a un documento, podrá sustituir el marcador de posición por texto, imágenes u otro tipo de contenido.

Configurar preferencias de plantilla

Puede utilizar las preferencias de resaltado de Dreamweaver para personalizar el color de resaltado para las regiones editables y bloqueadas de una plantilla. El color de región editable aparece en la propia plantilla; el color de región bloqueada aparece en el documento que utiliza la plantilla. Puede utilizar estos colores para que le ayuden a recordar a usted o a quien utilice las plantillas las regiones del documento que no se pueden editar.

Para cambiar el color de resaltado de la plantilla:

1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Resalto.

2 Haga clic en el cuadro de color de Regiones editables y seleccione un color de resaltado. Repita esta operación para las Regiones bloqueadas.

3 Haga clic en Mostrar para alternar la visualización de estos colores en la ventana de documento.

4 Haga clic en Aceptar.

Para ver los colores de resaltado en la ventana de documento:

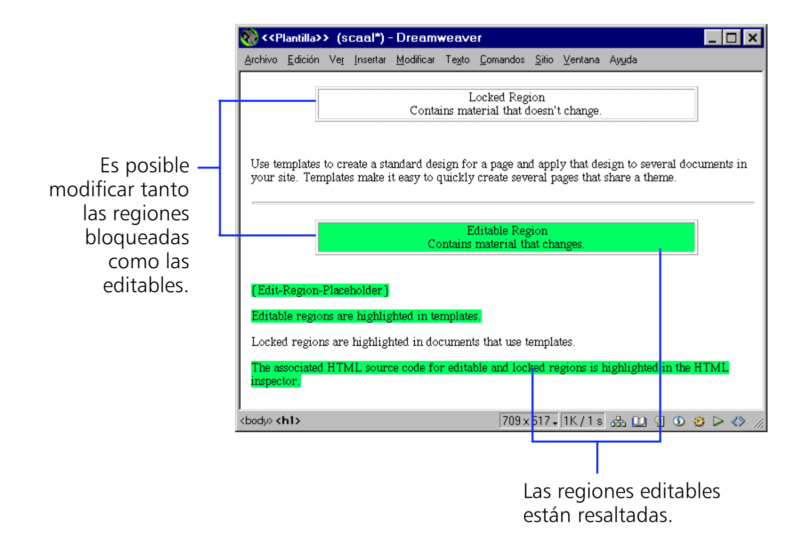
Elija Ver > Elementos invisibles.

Los colores de resaltado sólo aparecen en la ventana de documento cuando está activado Ver > Elementos invisibles.

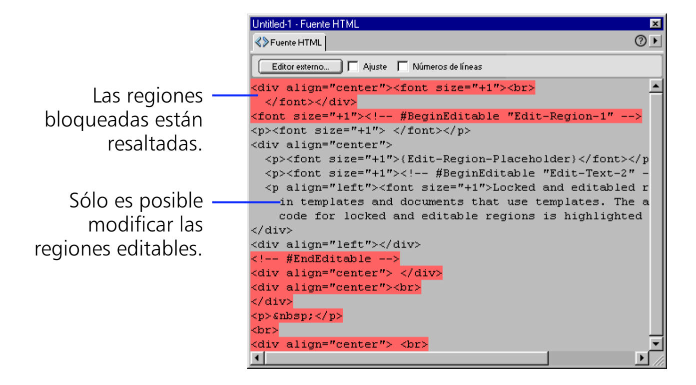
Ver regiones editables y bloqueadas

Las regiones editables y bloqueadas aparecen en la ventana de documento como texto y objetos resaltados. (Para obtener información sobre la configuración de las preferencias de resaltado, consulte “Configurar preferencias de plantilla”, en la página 361.)

En las plantillas sólo se resaltan las regiones editables. No obstante, puede cambiar tanto el contenido editable como el bloqueado.



Sólo las regiones bloqueadas aparecen resaltadas en los documentos que utilizan plantillas. Sólo podrá realizar cambios en el contenido editable (no resaltado).



Ver HTML editable y bloqueado

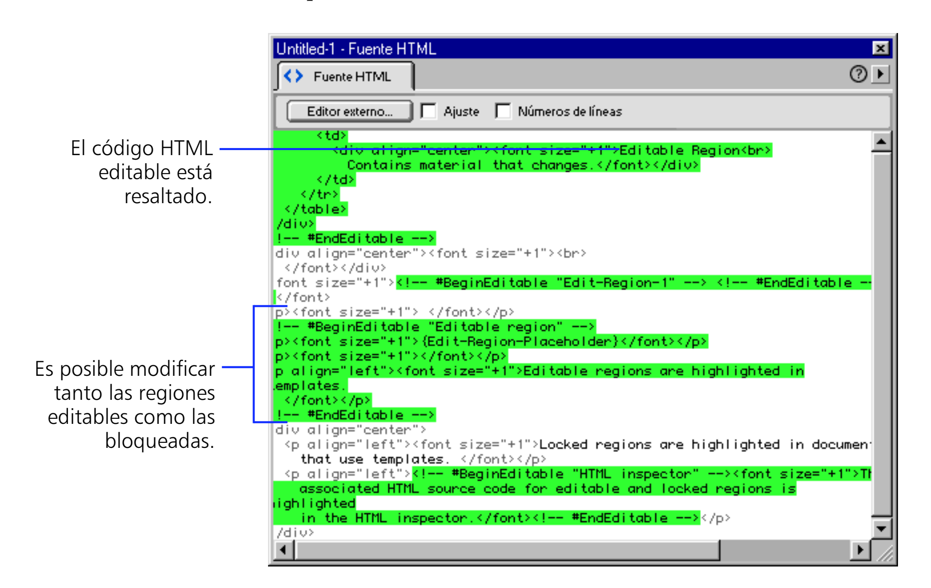
El contenido editable se delimita en HTML mediante los comentarios de Dreamweaver #BeginEditable y #EndEditable. El código fuente HTML para un marcador de posición editable denominado Edit-Region tendría la siguiente apariencia:

```
<!-- #BeginEditable "Edit-Region" -->
  {Editable-Region}
<!-- #EndEditable -->
```

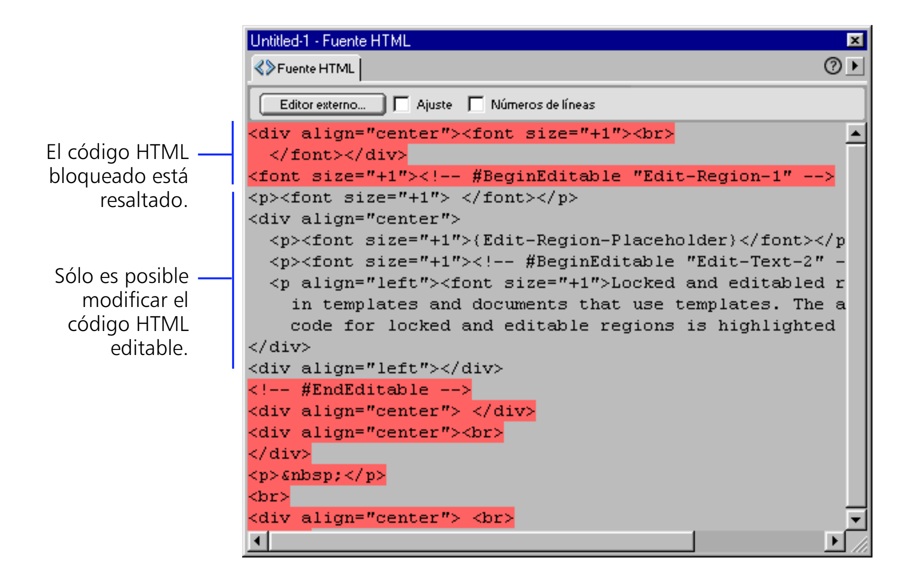
El código HTML para una tabla editable denominada Edit-Table tendría la siguiente apariencia:

```
<!-- #BeginEditable "Edit-Table" -->
<table width="77%" border="1">
  <tr>
    <td> </td>
    <td> </td>
  </tr>
</table>
<!-- #EndEditable -->
```

Las regiones editables de las plantillas se muestran resaltadas en la ventana HTML. No obstante, puede cambiar tanto el código fuente HTML editable como el bloqueado.



Las regiones bloqueadas de los documentos que usan plantillas se muestran resaltadas en el inspector de código Fuente HTML. Sólo podrá realizar cambios en el código fuente HTML editable (no resaltado).



Quitar la marca de una región

Si marca una región como editable y después desea bloquearla de nuevo (convertirla en no editable), utilice el comando Quitar la marca de región editable.

Para quitar la marca de una región (convertirla en no editable):

1. Elija Modificar > Plantillas > Quitar la marca de región editable.
2. Seleccione el nombre de la región de la lista y haga clic en Aceptar.

   La región quedará bloqueada.

Usar estilos, líneas de tiempo y comportamientos en plantillas

Las plantillas admiten plenamente los estilos, las líneas de tiempo y los comportamientos personalizados. Para utilizar estilos, líneas de tiempo o comportamientos en una plantilla, éstos deben definirse en una región editable del documento que utilice la plantilla.

Para obtener más información, consulte "Aplicar formato al texto con hojas de estilos CSS", en la página 188, "Líneas de tiempo", en la página 253 y "Usar comportamientos", en la página 297.

Usar la paleta de plantillas

Use la paleta de plantillas para crear nuevas plantillas y administrar las plantillas existentes.

Para abrir la paleta de plantillas:

Elija Ventana > Plantillas.

En el panel superior de la paleta de plantillas se enumeran todas las plantillas disponibles para un sitio local. El panel inferior muestra el contenido de la plantilla seleccionada.

Para editar una plantilla:

Seleccione una plantilla de la lista y haga clic en Abrir o haga doble clic en el nombre de la plantilla en la lista.

Para cambiar el nombre de una plantilla:

Haga clic una vez en el nombre de la plantilla para seleccionarla y, seguidamente, haga clic de nuevo. Cuando el nombre se convierta en un campo editable, escriba el nuevo nombre.

Al cambiar el nombre de una plantilla, las referencias a dicha plantilla no se actualizan automáticamente. Deberá aplicar de nuevo la plantilla cuyo nombre ha cambiado a todos los documentos que hacen referencia a ella. Consulte "Crear documentos basados en plantillas", en la página 366.

Crear documentos basados en plantillas

Puede usar una plantilla como punto de partida para la creación de un nuevo documento o aplicarla a un documento existente.

Para crear un nuevo documento basado en una plantilla, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Elija Archivo > Nuevo desde plantilla. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, seleccione una plantilla y haga clic en Seleccionar.
- Elija Archivo > Nuevo para crear un documento nuevo y, seguidamente, aplíquele una plantilla arrastrándola desde la paleta de plantillas.

Para aplicar una plantilla a un documento existente de Dreamweaver:

Abra el documento. Luego lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Plantillas > Aplicar plantilla a página. Elija una plantilla de la lista y haga clic en Seleccionar.
- Arrastre la plantilla de la paleta de plantillas a la ventana de documento.
- Seleccione la plantilla en la paleta de plantillas y haga clic en Aplicar a página.

Al aplicar una plantilla a un documento existente, el contenido de la plantilla se agregará al documento.

Si un documento ya tiene aplicada una plantilla. Dreamweaver compara los nombres de las regiones editables de dos plantillas e inserta el contenido de la nueva plantilla en los nombres de regiones que coincidan en la plantilla antigua.

Si alguna de las regiones editables no coincide en las dos plantillas, o si una región editable en la anterior plantilla no cuenta con su correspondiente región en la nueva plantilla, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le pedirá confirmación para eliminar las regiones sobrantes o transferirlas a la nueva plantilla. Si hay más regiones editables en la nueva plantilla que en la antigua, las regiones adicionales aparecerán en los documentos como marcadores de posición.

Localizar las regiones editables de un documento

Todas las regiones editables del cuerpo de una plantilla se enumeran en la parte inferior del submenú Modificar > Plantillas. Use esta lista para seleccionar y editar las regiones.

Para localizar una región editable y seleccionarla en el documento:

Seleccione Modificar > Plantillas y elija el nombre de la región de la lista.

La región se seleccionará en el documento. Comience a escribir para sustituir el contenido de la región.

Separar un documento de una plantilla

Para realizar cambios tanto en las regiones bloqueadas como en las regiones editables de una página que usa una plantilla, en primer lugar deberá separar la página de la plantilla. Una vez separada la página, podrá editarla como si no se le hubiera aplicado ninguna plantilla. No obstante, la página ya no se actualizará cuando se actualice la plantilla.

Para separar un documento de una plantilla:

1 Abra el documento que desea separar.

2 Elija Modificar > Plantillas > Separar de *plantilla.*

La página se separará de la plantilla y todas las regiones se convertirán en editables.

Modificar plantillas y actualizar el sitio

Al realizar un cambio en una plantilla, Dreamweaver le pedirá que actualice las páginas que utilizan la plantilla. También puede usar los comandos de actualización para actualizar manualmente la página actual o el sitio completo. Aplicar los comandos de actualización es lo mismo que volver a aplicar una plantilla.

Para abrir la plantilla usada para crear el documento actual:

Elija Modificar > Plantillas > Abrir plantilla adjunta.

Seguidamente, modifique el contenido de la plantilla de la forma que considere oportuna. Para modificar las propiedades de página de la plantilla, elija Modificar > Propiedades de la página. (Los documentos creados a partir de una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla, salvo el título de la página.)

Para actualizar el documento actual con la versión más reciente de una plantilla:

Elija Modificar > Plantillas > Actualizar página actual.

Para actualizar el sitio completo o todos los documentos que usen una plantilla concreta:

1 Elija Modificar > Plantillas > Actualizar páginas.

Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar páginas.

2 En el menú emergente Buscar en, lleve a cabo una de las operaciones siguientes:

- Seleccione Todo el sitio y elija el nombre del sitio. Se actualizarán todas las páginas del sitio seleccionado con los cambios de sus correspondientes plantillas.
- Seleccione Archivos que usan y elija el nombre de la plantilla. Se actualizarán todas las páginas del sitio actual que usen la plantilla seleccionada.

3 Asegúrese de que Plantillas está seleccionado en la opción Actualizar.

4 Haga clic en Iniciar.

Importar y exportar contenido XML

Si utiliza XML en sus páginas Web, utilice las funciones de importación y exportación de XML para manipular contenido XML. Puede exportar regiones editables de un documento que utilice una plantilla para poder manipular su contenido fuera de Dreamweaver, o bien puede combinar el contenido de un documento XML con una plantilla existente de Dreamweaver.

Para exportar las regiones editables de un documento como XML:

1 Elija Archivo > Abrir y abra un documento que use una plantilla (y que tenga regiones editables).

2 Elija Archivo > Exportar > Exportar regiones editables como XML.

3 En el cuadro de diálogo XML que aparece a continuación, seleccione una notación de etiqueta y haga clic en Aceptar.

Consulte “Usar notaciones de etiquetas XML”, en la página 370.

4 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre al archivo XML y haga clic en Guardar.

Al exportar el documento, el archivo XML generado contiene el nombre de la plantilla que usa el documento y todos los nombres de las regiones editables.

Para importar contenido XML:

1. Elija Archivo > Importar XML a plantilla.
2. Seleccione el archivo XML y haga clic en Abrir.

   Al importar un archivo XML, Dreamweaver combina el contenido XML con la plantilla especificada en el archivo XML y muestra el resultado en una nueva ventana de documento. Si no se encuentra la plantilla especificada, Dreamweaver le pedirá que seleccione la plantilla que desea usar.

XML

XML son las siglas de Extensible Markup Language (lenguaje de formato ampliable), un lenguaje de formato para documentos estructurados. XML deriva de SGML, siglas de Standard Generalized Markup Language (lenguaje de formato generalizado estándar); al igual que SGML, XML es un lenguaje para etiquetas definidas y las relaciones establecidas entre éstas. Se trata de una generalización de HTML que le permite definir sus propias etiquetas.

Las etiquetas XML son semejantes a las etiquetas HTML: constan de un nombre de etiqueta y de atributos opcionales encerrados entre paréntesis angulares. Al igual que ocurre con HTML, se utiliza una etiqueta inicial y una etiqueta de cierre (en la que el nombre de la etiqueta va precedido de una barra invertida) para marcar el contenido de las etiquetas. Una diferencia sintáctica consiste en que, en XML, una etiqueta vacía (aquélla que carece de contenido, como `<img>`) debe terminar con una barra invertida justo antes del paréntesis angular de cierre. Por ejemplo, una etiqueta `<img>` en XML podría tener este aspecto:

```
<img src="test.png" />
```

Para obtener más información sobre XML, consulte “Recursos técnicos HTML y Web”, en la página 19.

Usar notaciones de etiquetas XML

Dreamweaver permite exportar contenido XML mediante dos notaciones de etiquetas distintas: etiquetas de nombres de regiones editables o etiquetas XML estándar de Dreamweaver. La notación que use dependerá de cómo se haya incorporado el contenido XML a su sitio Web.

El siguiente código XML se exportó desde un documento basado en una plantilla denominada newstemplate. El documento incluye una región editable denominada Edit-Region.

- Nombres reg. editables como etiquetas XML hace que se usen los nombres de las regiones editables como etiquetas XML. En este ejemplo, la etiqueta doctitle identifica el título de la plantilla y Edit-Region identifica la región editable.

```
<doctitle>
    <![CDATA[<title>newstemplate</title>]]>
</doctitle>
<Edit-Region>
    <![CDATA[{Edit-Region}]]>
</Edit-Region>
```

- La opción Etiquetas XML estándar Dreamweaver usa la etiqueta item name. En este ejemplo,
item name="doctitle" y item name="Edit-Region" se utilizan para identificar el título de la plantilla y la región editable.

```
<item name="doctitle">
    <![CDATA[ <title>newstemplate</title>]]>
</item>
<item name="Edit-Region">
    <![CDATA[{Edit-Region}]]></item>
</item>
```

Elementos de biblioteca

Las bibliotecas contienen aquellos elementos de página tales como imágenes, texto y otros objetos que usted reutiliza o actualiza con frecuencia en el sitio Web. Dichos elementos se denominan elementos de biblioteca.

Al colocar un elemento de biblioteca en un documento, Dreamweaver inserta una copia del código fuente HTML en el archivo y crea una referencia al elemento externo original. La referencia al elemento de biblioteca externo posibilita la actualización del contenido de todo el sitio de una sola vez cambiando el elemento de biblioteca y, seguidamente, utilizando los comandos de actualización del submenú Modificar > Biblioteca.

Dreamweaver almacena los elementos de biblioteca en una carpeta llamada Library dentro de la carpeta raíz local del sitio en cuestión. Puede definir una biblioteca distinta para cada sitio. Para obtener más información sobre la carpeta raíz local de cada sitio, consulte “Crear un sitio local”, en la página 78.

Crear un elemento de biblioteca

Para crear un elemento de biblioteca, deberá seleccionar un fragmento de la sección BODY de un documento para que Dreamweaver convierta el área seleccionada en un elemento de biblioteca.

Los elementos de biblioteca pueden incluir cualquier elemento BODY, incluido texto, tablas, formularios, imágenes, applets de Java, plug-ins y elementos ActiveX. Dreamweaver almacena sólo una referencia a elementos vinculados, como las imágenes, por ejemplo. El archivo original debe permanecer en la ubicación especificada para que el elemento de biblioteca funcione correctamente.

Los elementos de biblioteca también pueden contener comportamientos, pero existen requisitos especiales para la edición de comportamientos en elementos de biblioteca; consulte "Editar un comportamiento en un elemento de biblioteca", en la página 375. Los elementos de biblioteca no pueden contener líneas de tiempo ni hojas de estilos, ya que el código de dichos elementos forma parte de la sección HEAD .

Para crear un elemento de biblioteca:

1 Seleccione una parte de un documento para guardarla como elemento de biblioteca.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Biblioteca y arrastre la selección hasta la paleta de bibliotecas.
- En la paleta de bibliotecas, haga clic en el botón de menú contextual y seleccione Crear elemento de biblioteca.
- Haga clic en el icono Nuevo elemento de biblioteca, situado en la parte inferior derecha de la paleta de bibliotecas.
- Elija Modificar > Biblioteca > Agregar objeto a Biblioteca.

3 Introduzca un nombre para el nuevo elemento de biblioteca.

Configurar preferencias de biblioteca

Puede personalizar el color de resaltado de los elementos de biblioteca y mostrar u ocultar el color de resaltado en las preferencias de Resalto.

Para cambiar el color de resaltado de los elementos de biblioteca:

1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Resalto.

2 Haga clic en el cuadro de color para seleccionar un color para los elementos de biblioteca.

3 Seleccione Mostrar para activar y desactivar la visualización del color de resaltado de biblioteca.

   Ver > Elementos invisibles también debe estar activado para que el color de resaltado de biblioteca sea visible en la ventana de documento.

4 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Agregar un elemento de biblioteca a una página

Cuando agregue un elemento de biblioteca a una página, se insertará en el documento el contenido real junto con una referencia al elemento original. Una vez insertado el contenido, no es preciso que esté presente el elemento original para que se muestre el contenido.

Para agregar un elemento de biblioteca:

1 Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento.

2 Elija Ventana > Biblioteca o haga clic en el botón Biblioteca del lanzador.

3 Arrastre un elemento desde la paleta de bibliotecas a la ventana de documento o seleccione un elemento y haga clic en Insertar.

   Para insertar el contenido de un elemento sin crear una copia del elemento en el documento, pulse Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el elemento hacia el exterior de la paleta de bibliotecas.

Realizar cambios en un elemento de biblioteca

Al editar un elemento de biblioteca, se modifica el archivo original del elemento. Dreamweaver permite actualizar el elemento editado en todos los documentos del sitio actual, cambiar el nombre de los elementos para romper su conexión con documentos o plantillas y eliminar elementos de una biblioteca.

Nota: La paleta de estilos CSS, el inspector de líneas de tiempo y el inspector de comportamientos no se encuentran disponibles al editar elementos de biblioteca, ya que éstos últimos sólo pueden contener elementos de la sección BODY. El código de las líneas de tiempo y de las hojas de estilos CSS forma parte de la sección HEAD, mientras que el inspector de comportamientos no se encuentra disponible porque inserta código en la sección HEAD además de en la sección BODY. Para obtener instrucciones para editar comportamientos, consulte "Editar un comportamiento en un elemento de biblioteca", en la página 375.

Para editar un elemento de biblioteca:

1 Elija Ventana > Biblioteca o haga clic en Biblioteca en el lanzador.

2 Seleccione un elemento de biblioteca y haga clic en el icono Abrir (el icono de carpeta) situado en la parte inferior de la paleta, o haga doble clic en el elemento.

Dreamweaver abrirá una nueva ventana para que edite el elemento de biblioteca.

3 Edite el elemento de biblioteca y guarde los cambios.

4 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, determine si deben actualizarse los documentos en el sitio local con el elemento de biblioteca editado.

- Elija Actualizar para actualizar todos los documentos del sitio local con el elemento de biblioteca editado.
- Elija No actualizar para impedir que se modifiquen los documentos hasta que utilice Modificar > Biblioteca > Actualizar página actual o Actualizar páginas.

Para actualizar las páginas que utilicen el elemento de biblioteca editado:

1 Elija Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.

2 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, seleccione los archivos que desea actualizar.

- Seleccione Todo el sitio para actualizar todos los documentos del sitio especificado.
- Elija Arch. que usan para actualizar todos los documentos que utilicen el elemento de biblioteca especificado.

3 Haga clic en Iniciar.

El contenido del elemento de biblioteca se sustituye en los documentos especificados.

Para cambiar el nombre de un elemento de biblioteca:

1 Seleccione un elemento de biblioteca en la paleta de bibliotecas.

2 Haga clic dentro del nombre del elemento.

3 Introduzca un nuevo nombre.

4 Cuando haga clic en Aceptar, Dreamweaver le preguntará si desea actualizar los archivos que utilizan el elemento.

- Si hace clic en Sí, todos los documentos que utilizaban previamente el elemento actualizarán sus referencias al nuevo nombre.
- Si hace clic en No, los documentos que incluyan referencias al elemento con un nombre antiguo no actualizarán automáticamente sus referencias con el nuevo nombre.

Para eliminar un elemento de una biblioteca:

1 Elija Ventana > Biblioteca o haga clic en el botón Biblioteca del lanzador.

2 Seleccione un elemento de la paleta de bibliotecas.

3 Haga clic en el icono de papelera o pulse Suprimir.

La eliminación de un elemento de biblioteca borra el elemento de la biblioteca, pero no cambia el contenido de ningún documento.

Convertir elementos de biblioteca en editables en un documento

Si ha agregado un elemento de biblioteca al documento y desea editar el elemento concretamente para dicha página, deberá romper el vínculo existente entre el elemento del documento y la biblioteca. Una vez convertida una copia del elemento de biblioteca en editable, dicha copia no podrá ser actualizada desde la biblioteca.

Para convertir un elemento de biblioteca en editable:

1 Seleccione un elemento de biblioteca en el documento actual.

2 Luego lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en Separar del original en el inspector de propiedades
- Elija Separar del original en el menú contextual.

Editar un comportamiento en un elemento de biblioteca

Cuando cree elementos de biblioteca que contengan elementos con comportamientos adjuntos, Dreamweaver copiará el elemento y su manejador de evento (el atributo que especifica qué evento debe buscarse y qué acción debe ejecutarse cuando tenga lugar el evento) al archivo del elemento de biblioteca. Dreamweaver no copia las funciones JavaScript asociadas en el elemento de biblioteca. Por el contrario, Dreamweaver inserta automáticamente las funciones en la sección HEAD del documento actual (si es que no están ya presentes) al agregar el elemento de biblioteca al documento.

Las funciones JavaScript no se almacenan con el elemento de biblioteca porque son elementos de la sección HEAD y los elementos de biblioteca sólo pueden contener elementos de la sección BODY. Por consiguiente, el inspector de comportamientos no se encontrará disponible al editar elementos de biblioteca, ya que sólo la mitad del código del comportamiento podrá ser inspeccionado. Para editar un comportamiento en un elemento de biblioteca, en primer lugar deberá convertir el elemento en editable y, seguidamente, volver a crearlo después de realizar cambios.

Para editar un comportamiento en un elemento de biblioteca:

1 Abra un documento que contenga el elemento de biblioteca.

Anote el nombre del elemento de biblioteca, así como las etiquetas exactas que contiene. Necesitará esta información en los pasos 8 y 9.

2 Seleccione el elemento de biblioteca y haga clic en Separar del original en el inspector de propiedades.

3 Seleccione el elemento que tiene el comportamiento adjunto a él.

4 Elija Ventana > Comportamientos para abrir el inspector de comportamientos y haga doble clic en la acción que desea cambiar.

5 En el cuadro de diálogo que aparece, realice los cambios necesarios y haga clic en Aceptar.

6 Elija Ventana > Biblioteca para abrir la paleta de bibliotecas.

7 Elimine el elemento de biblioteca original.

8 En la ventana de documento, seleccione el elemento que representa al elemento de biblioteca.

Tenga cuidado de seleccionar exactamente los mismos elementos que había en el elemento de biblioteca original.

9 En la paleta de bibliotecas, utilice el menú contextual para seleccionar Crear elemento de biblioteca y asigne al nuevo elemento el mismo nombre que el del que borró en el paso 7.

Asegúrese de que utiliza exactamente el mismo texto (incluidas la mayúsculas y minúsculas).

10 Para actualizar el elemento de biblioteca en las páginas del sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.
- Utilice el menú contextual y seleccione Actualizar páginas.

11 En el menú emergente Buscar en del cuadro de diálogo Actualizar páginas, seleccione Arch. que usan.

Deberá aparecer el nombre del elemento de biblioteca que acaba de crear en el menú emergente contiguo.

12 Seleccione Actualizar elementos de biblioteca y, seguidamente, haga clic en Iniciar.

13 Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Actualizar páginas.

Configurar propiedades de elemento de biblioteca

Utilice las propiedades de elemento de biblioteca para especificar el archivo de origen de un elemento, convertirlo en editable o volver a crearlo después de editarlo. Para abrir el inspector de propiedades, haga doble clic en un elemento de biblioteca.

Orig Muestra el nombre y la ubicación del archivo de origen del elemento de biblioteca.

Abrir Abre el archivo de origen del elemento de biblioteca.

Separar del original Rompe el vínculo existente entre el elemento de biblioteca seleccionado y su archivo de origen. Cuando se separa un elemento, deja de ser un elemento de biblioteca y se convierte en un elemento editable. También puede elegir Separar del original en el menú contextual para separar un elemento de la biblioteca.

Volver a crear Sobreescribe el elemento de biblioteca original con la selección actual. Utilice esta opción para volver a crear elementos de biblioteca si el elemento de biblioteca no está presente, si el nombre del elemento ha sido modificado o si el elemento ha sido editado.

Usar la paleta de bibliotecas

La paleta de bibliotecas muestra todos los elementos del archivo de biblioteca del sitio local actual.

Para ver la paleta de bibliotecas:

- Elija Ventana > Biblioteca.

Para agregar un elemento de biblioteca a un documento, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Seleccione y arrastre un elemento desde la lista de la paleta de bibliotecas hasta el documento.
- Seleccione un elemento de la lista de la paleta de bibliotecas y elija Agregar a página del menú contextual.

Para abrir un elemento de biblioteca:

- En la lista de la paleta de bibliotecas, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Macintosh) en el elemento de biblioteca que desea abrir y elija Abrir del menú contextual.
- En la lista de la paleta de bibliotecas, haga doble clic en el elemento que desea abrir.
- Seleccione el elemento de la lista de la paleta de bibliotecas y haga clic en el icono Abrir elemento de biblioteca (el icono de carpeta situado en la parte inferior de la paleta) para realizar cambios en el elemento.

Opciones de la paleta de bibliotecas

Estos comandos se encuentran disponibles en el menú contextual de la paleta de bibliotecas.

Crear elemento de biblioteca (icono de documento) Agrega la selección actual de la ventana de documento a la biblioteca como nuevo elemento.

Borrar (icono de papelera) Elimina el elemento seleccionado de la biblioteca.

Cambiar nombre Cambia el nombre del elemento seleccionado.

Abrir (icono de carpeta) Abre el elemento seleccionado en una nueva ventana para que pueda editarlo.

Agregar a página Coloca el elemento de biblioteca seleccionado en la página en el punto de inserción. No existe ningún icono para este comando; puede seleccionarlo del menú contextual.

Seleccionar en ventana del sitio Selecciona el elemento resaltado en la ventana de documento.

Actualizar páginas Abre el cuadro de diálogo Actualizar páginas, en el que podrá actualizar el sitio o los archivos que utilizan el elemento de biblioteca.

Usar server-side includes

Los Server-side includes son instrucciones que el servidor incluye en el archivo especificado del documento actual. Dado que el procesamiento de los server-side includes tiene lugar en el servidor, el contenido incluido no aparece normalmente al abrir un documento de forma local en un explorador. No obstante, Dreamweaver muestra los server-side includes tanto en la ventana de documento como en la ventana de vista previa del explorador. Para mostrar el contenido incluido, Dreamweaver utiliza un traductor que imita la forma en que el servidor procesa las instrucciones del server-side include.

La inclusión de un server-side include en un documento inserta sólo una referencia a un archivo externo. Dreamweaver muestra el contenido del archivo externo en la ventana de documento, lo que facilita el diseño de las páginas, pero no permite editar su contenido directamente en un documento. Para editar el contenido de un server-side include, deberá editar directamente el archivo que desea incluir. Los cambios realizados en el archivo externo se reflejarán automáticamente en todos los documentos que lo incluyan.

Para insertar un server-side include:

1. Elija Insertar > Server-Side Include o haga clic en el botón SSI del panel Común de la paleta de objetos.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba la ruta del archivo que desea incluir. Luego haga clic en Aceptar.

Ver server-side includes en Dreamweaver

De forma predeterminada, Dreamweaver procesa todos los server-side includes no condicionales y los muestra en la ventana de documento.

Para especificar los archivos que deben procesarse o desactivar el procesamiento de los server-side includes:

1. Elija Edición > Preferencias > Traducción.
2. Seleccione Server-Side Includes de la lista de traductores.

3 Seleccione una de las siguientes opciones para la traducción de server-side includes:

En todos los archivos Se trata del valor predeterminado; déjelo activado para ver el contenido de los archivos incluidos en la ventana de documento.

En ningún archivo Desactiva todo el procesamiento de server-side includes en Dreamweaver.

En archivos con extensiones Hace que Dreamweaver procese los server-side includes sólo en archivos que terminen en .stm, .html, .htm, .shtml o .shtm.

En archivos que coincidan con una de estas expresiones Hace que Dreamweaver busque en el documento coincidencias con las expresiones regulares enumeradas; si localiza coincidencias, Dreamweaver procesará los server-side includes del documento.

Editar un server-side include

Al igual que los elementos de biblioteca, los server-side includes se seleccionan como una unidad completa en la ventana de documento. A diferencia de los elementos de biblioteca, el código fuente HTML contenido en un server-side include no aparece en el inspector de código Fuente HTML. Por el contrario, aparece la instrucción del servidor en sí misma con el siguiente aspecto:

```
<!--#include virtual="/uber/html/footer.html" -->
```

Para editar el contenido asociado al archivo incluido, deberá abrir el archivo.

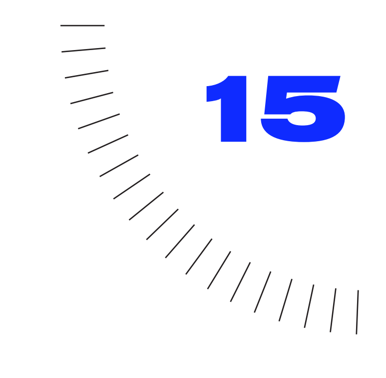
Para editar un server-side include:

1 Seleccione el server-side include en la ventana de documento o en el inspector de código Fuente HTML y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.

El archivo incluido se abrirá en una nueva ventana de documento.

2 Edite el archivo y luego guárdelo.

Los cambios se reflejarán inmediatamente en el documento actual y en los documentos que abra posteriormente que contengan el archivo.



CAPÍTULO 15
Crear formularios

Los formularios permiten recoger información de los usuarios. Entre los usos más comunes de los formularios se encuentran las encuestas, los formularios de pedido y las interfaces de búsqueda.

Los formularios necesitan dos componentes: el código fuente HTML que describe el formulario y una aplicación en la parte del servidor o una secuencia de comandos en la parte del cliente para procesar la información que el usuario introduce en los campos del formulario creados por el código HTML.

Dreamweaver le permite crear formularios, agregarles objetos y, mediante los comportamientos, validar la información introducida por el usuario. Necesita un editor de texto para escribir una secuencia de comandos o una aplicación para procesar los datos del formulario. Perl es el lenguaje de secuencia de comandos más utilizado para el procesamiento de formularios. Otras opciones posibles son C, Java e incluso JavaScript.

Los formularios de Dreamweaver pueden incluir objetos estándar como campos de texto, botones, campos de imagen, casillas de verificación, botones de opción, listas/menús, campos de archivo y campos ocultos. Dreamweaver también admite tipos de entrada que no reconoce mostrando las propiedades genéricas de campo en el inspector de propiedades. Consulte “Propiedades genéricas de campo” en la Ayuda de Dreamweaver.

Crear un formulario

Use el comando Insertar > Formulario o el panel Formularios de la paleta de objetos para crear un formulario.

Para crear un formulario:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Coloque el punto de inserción en la posición en que desea que aparezca el formulario y elija Insertar > Formulario.
- Coloque el punto de inserción en la posición en que desea que aparezca el formulario y haga clic en el botón Formulario del panel Formularios, en la paleta de objetos.
- Arrastre el botón Formulario a la posición deseada de la página.

Si no se aprecia ningún resultado visible, compruebe que está activada la opción Ver > Elementos invisibles.

2 Seleccione el formulario y establezca sus propiedades en el inspector de propiedades. Dispone de las opciones siguientes:

Nombre del formulario Asigna un nombre al formulario. La asignación de nombre al formulario permite controlarlo con un lenguaje de secuencia de comandos como JavaScript o VBScript.

Acción Identifica la aplicación de la parte del servidor que procesa la información del formulario, especificada como un URL. Haga clic en el icono de carpeta para localizar la aplicación o escriba la ruta correspondiente.

Método Define cómo se manejan los datos del formulario.

3 En el inspector de propiedades, elija uno de los siguientes métodos para definir la manera en que se gestionan los datos del formulario:

Obtener Añade valores del formulario al URL y envía al servidor una petición GET. Dado que los URL están limitados a 8.192 caracteres, no utilice el método GET con formularios largos.

Publicar Envía los valores del formulario en el cuerpo de un mensaje y envía al servidor una petición POST.

Predeterminado Usa el método predeterminado del explorador (generalmente, GET).

Agregar un objeto a un formulario

Al agregar un objeto a un formulario, se pueden establecer sus propiedades mediante el inspector de propiedades.

Para agregar un objeto a un formulario:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Coloque el punto de inserción dentro de los límites del formulario y elija un objeto en el menú Insertar > Objeto de formulario.
- Coloque el punto de inserción dentro de los límites del formulario y haga clic en el botón de objeto del panel Formularios, en la paleta de objetos.
- Arrastre un botón de objeto a la posición deseada dentro de los límites del formulario.

2 Especifique las propiedades del objeto en el inspector de propiedades (elija Ventana > Propiedades para que aparezca el inspector de propiedades si no está abierto).

Campos de texto Aceptan todo tipo de texto, tanto alfabético como numérico. El texto introducido puede mostrarse como una sola línea, múltiples líneas o como viñetas y asteriscos (para protección de la contraseña). Consulte "Propiedades genéricas de texto" en la Ayuda de Dreamweaver.

Botones Llevan a cabo tareas cuando se hace clic en ellos, como enviar o restablecer formularios. Puede introducir una etiqueta personalizada para un botón, o bien usar una de las etiquetas predefinidas. Consulte "Propiedades de botones" en la Ayuda de Dreamweaver.

Campos de imagen Pueden usarse en lugar de lo0s botones Enviar. Consulte "Propiedades genéricas de imagen" en la Ayuda de Dreamweaver.

Casillas de verificación Admiten múltiples respuestas en un solo grupo de opciones. Consulte "Propiedades de casillas de verificación" en la Ayuda de Dreamweaver.

Botones de opción Representan opciones exclusivas de elección. Al seleccionar un botón en un grupo, se anula la selección de todos los demás botones del grupo. Consulte "Propiedades de botones de opción" en la Ayuda de Dreamweaver.

Listas/menús Presentan una lista de valores que el usuario puede elegir. El objeto puede presentar un menú emergente, que sólo aparece cuando el usuario hace clic en el nombre del objeto (y que admite una sola selección), o un cuadro de lista, que siempre muestra los valores en una lista de desplazamiento (y que acepta más de una selección). Consulte "Propiedades de lista/menú" en la Ayuda de Dreamweaver.

Campos de archivo Permiten al usuario examinar los archivos de sus discos duros y cargarlos como datos de formulario. Consulte “Propiedades de campo de archivo” en la Ayuda de Dreamweaver.

Campos ocultos Permiten almacenar información (como el destinatario de los datos de formulario o el objeto del formulario) que no son relevantes para el usuario, pero que serán usados por la aplicación que procesa el formulario. Consulte “Propiedades de campo oculto” en la Ayuda de Dreamweaver.

Menú de salto Permite insertar un menú en el que cada opción está vinculada a un documento o un archivo. Consulte “Crear menús de salto”, en la página 122.

3 Si lo desea, puede escribir una etiqueta o texto descriptivo junto al objeto.

Puede aplicar formato de texto a las etiquetas de los objetos de formulario. Para obtener más información, consulte “Cambiar características de fuente”, en la página 179.

Procesar formularios

Los formularios son procesados por la secuencia de comandos o la aplicación especificada en el atributo ACTION de la etiqueta FORM. Seleccione un formulario y mire en el inspector de propiedades cuál es su acción asociada.

Los formularios más simples usan JavaScript o VBScript para llevar a cabo todo el procesamiento del formulario en la parte del cliente (en contraposición con el envío de los datos de formulario al servidor para su procesamiento). Por ejemplo, al final de la página puede incluirse un pequeño formulario que contenga solamente dos botones de opción con las etiquetas Sí y No, junto con un botón Enviar. La acción del formulario puede ser una función de JavaScript definida en la sección HEAD del documento que muestre una advertencia si el usuario selecciona Sí y otra advertencia si el usuario selecciona No:

```
function processForm(){
  if (document.forms[0].elements[0].checked){
    alert('Sí');
  }else{
    alert('No');
  }
}
```

Para usar una función JavaScript en la parte del cliente como acción del formulario:

1 Seleccione un botón Enviar en un formulario.

2 Adjunte el comportamiento Llamar JavaScript al botón. (Consulte “Llamar JavaScript”, en la página 307.)

3 En el cuadro de texto JavaScript que aparece mientras adjunta el comportamiento, introduzca processForm().

4 Agregue una función JavaScript processForm() (como la mostrada) a la sección HEAD del documento.

Se pueden gestionar muchas tareas de procesamiento de formularios mediante secuencias de comandos en la parte del cliente, pero no se pueden guardar los datos introducidos por el usuario ni enviarlos a otra persona. Para hacer esto, se necesita una aplicación en la parte del servidor, como una secuencia de comandos Common Gateway Interface (CGI). Las secuencias de comandos CGI pueden escribirse en Perl, C, Java o en otros lenguajes de programación. Hay varios sitios en la Web que ofrecen secuencias de comandos CGI gratuitas, que se pueden usar tal como están o modificarlas para adaptarlas a las necesidades concretas. Consulte “Recursos técnicos HTML y Web”, en la página 19. También le puede preguntar a su proveedor de servicio Internet o equipo responsable del sitio Web si hay secuencias de comandos CGI ya configuradas para ejecutar en su servidor.

Para obtener información introductoria sobre las secuencias de comandos CGI, consulte los recursos CGI que se encuentran en “Recursos técnicos HTML y Web”, en la página 19.

Usar comportamientos con formularios

Puede adjuntar comportamientos a formularios y objetos de formulario utilizando cualquiera de los comportamientos que aparecen en el inspector de comportamientos cuando se selecciona el formulario o un objeto de éste. Los comportamientos Validar formulario y Definir texto de campo de texto sólo están disponibles si se ha insertado un campo de texto en el documento. Cuando se aplica el comportamiento Validar formulario a un objeto de formulario, deberá especificar qué campo de texto se debe validar. Por ejemplo, si adjunta Validar formulario al botón Enviar, podría especificar un campo de texto creado para “Nombre”.

Al aplicar comportamientos, deberá comprobar que todos los objetos del formulario que hay en el documento (y todos los demás objetos) tienen nombres exclusivos. Si utiliza el mismo nombre para dos objetos distintos, es posible que los comportamientos no funcionen correctamente, a pesar de que los objetos se encuentren en formularios distintos.

Observe en Dreamweaver 2 no era necesario asignar nombres exclusivos a los objetos (en distintos formularios de la misma página). Si tiene páginas creadas en Dreamweaver 2 que incluyen varios objetos de formulario con el mismo nombre, deberá cambiarlos antes de asociar comportamientos.

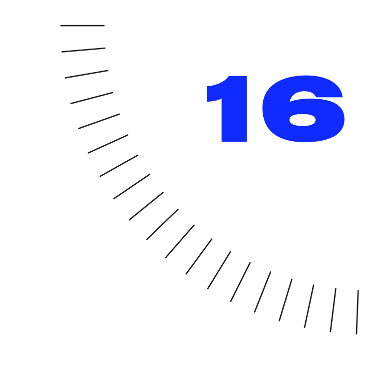
Otras dos directrices sobre la asignación de nombres a objetos:

- Los nombres de objetos de formulario (y otros objetos) deben comenzar con una letra (no con un número).
- No utilice palabras reservadas de JavaScript (como top o navigator) para los nombres de los objetos.

A continuación se explican los dos comportamientos específicos de los formularios. Para obtener información sobre otros comportamientos, consulte "Usar comportamientos", en la página 297.

Validar formulario Comprueba el contenido de los campos de texto especificados para asegurarse de que el usuario ha introducido el tipo correcto de datos. Consulte "Validar formulario", en la página 331.

Definir texto de campo de texto Sustituye el contenido de un campo de texto especificado por el contenido que usted especifique. Consulte "Definir texto de campo de texto", en la página 326.



CAPÍTULO 16
Personalizar Dreamweaver

Dreamweaver puede personalizarse de muchas formas, lo que le permite trabajar de la forma que le resulte más familiar, cómoda y eficaz.

A continuación se incluyen algunas de las formas en que se puede personalizar Dreamweaver:

- Cambie la disposición de los objetos de la paleta de objetos de manera que aquéllos que usa con más frecuencia queden siempre visibles, cree nuevos paneles para reorganizar los objetos o agregue otros nuevos. Consulte “Cambiar la paleta de objetos”, en la página 388.
- Cambie los métodos abreviados de teclado o los nombres de los elementos de menú, agregue nuevos comandos a los menús y elimine comandos existentes. Consulte “Personalizar menús de Dreamweaver”, en la página 391.
- Edite el perfil de formato de origen para lograr un control aún más detallado sobre el código HTML que crea Dreamweaver. El archivo SourceFormat.txt incluye, entre otras cosas, toda la configuración de preferencias de Formato HTML. Consulte “Editar el perfil de formato del código fuente HTML”, en la página 397.
- Cree sus propios comandos y paletas flotantes mediante JavaScript. Consulte “Ampliar Dreamweaver: principios básicos”, en la página 403.
- Cambie el modo en que las etiquetas de terceros (como las etiquetas ASP y ColdFusion) aparecen en la ventana de documento. Consulte “Personalizar la interpretación y la apariencia de etiquetas de terceros”, en la página 404.
- Establezca las preferencias para todo, desde combinaciones de colores y resaltado a configuraciones de sitios y exploradores. Consulte “Definir preferencias”, en la página 73.

Cambiar la paleta de objetos

Como opción predeterminada, la paleta de objetos está dividida en seis paneles: Caracteres, Común, Formularios, Marcos, Head e Invisibles. Si desea información sobre los objetos de estos paneles, consulte “Usar la paleta de objetos”, en la página 70. Los paneles corresponden a carpetas que se encuentran en la carpeta Configuration/Objects, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

Por cada objeto de un panel de la paleta de objetos, habrá dos o tres archivos en la carpeta correspondiente:

- Un archivo GIF que contiene un icono para el objeto.
- Un archivo HTML que contiene el código HTML que debe insertarse en el archivo o un formulario HTML que le permite especificar los datos que deben insertarse (como el texto de un comentario, por ejemplo).
- Un archivo JavaScript (opcional) que genera el código HTML que se insertará en el archivo.

Puede mover objetos de un panel a otro, cambiar el nombre de los paneles y eliminar objetos de la paleta. Una vez que haya realizado cambios, podrá volver a cargar las extensiones para que los cambios aparezcan en la paleta de objetos.

Para mover un objeto de un panel de la paleta de objetos a otro:

Mueva el código HTML del objeto y los archivos GIF (y el archivo JavaScript, en el caso de que exista) de una carpeta a otra dentro de la carpeta Configuration/Objects. Asegúrese de que mueve todos los archivos del objeto.

Para cambiar el nombre de un panel de la paleta de objetos:

Cambie el nombre de la carpeta correspondiente en la carpeta Configuration/Objects.

Para eliminar un objeto de la paleta de objetos:

Mueva los archivos HTML, GIF y JavaScript del objeto al exterior de la carpeta Configuration/Objects.

Para volver a cargar las extensiones después de realizar un cambio dentro de la carpeta Configuration/Objects:

1. Pulse Control y haga clic (Windows) o pulse Opción y haga clic (Macintosh) en el menú emergente situado en la parte superior de la paleta de objetos.
2. Elija Volver a cargar extensiones.

Crear un objeto simple

Muchos objetos simples no requieren JavaScript; solamente contienen el código HTML que se insertará en el documento. Para obtener información básica sobre la creación de objetos complejos utilizando JavaScript, consulte “Ampliar Dreamweaver: principios básicos”, en la página 403.

Para crear un objeto simple:

1 Cree un nuevo documento en blanco en un editor de texto (por ejemplo, BBEdit o HomeSite).

Puede usar el inspector de código Fuente HTML de Dreamweaver como editor de texto, pero primero tendrá que borrar todas las etiquetas que aparecen en el inspector de código Fuente HTML cuando cree un documento nuevo.

2 Escriba o pegue las etiquetas que desee que este objeto inserte en sus documentos.

Escriba, por ejemplo:

```
<P>
&copy; 2000 DCD Productions, Inc.<BR>
Todos los derechos reservados
</P>
```

3 Guarde el archivo.

Si desea que el nuevo objeto aparezca en uno de los paneles existentes de la paleta de objetos, guárdelo en una de las carpetas de objetos (Caracteres, Común, Formularios, Marcos, Head o Invisibles). Si desea crear un nuevo panel, cree una nueva carpeta en la carpeta Configuration/Objects y guarde el archivo en ella. Las carpetas adicionales contenidas en cualquier subcarpeta de un panel (como las carpetas creadas dentro de la subcarpeta Caracteres) son ignoradas.

4 En un programa de gráficos o de edición de imágenes (como Macromedia Fireworks), cree una imagen GIF de 18 x 18 píxeles que sirva de icono del objeto en la paleta de objetos.

Si crea una imagen más grande, Dreamweaver la reducirá automáticamente a 18 x 18 píxeles. Si no crea un icono para el objeto, Dreamweaver insertará un icono de objeto genérico en la paleta de objetos.

5 Asigne al icono el mismo nombre que el del archivo del objeto y guarde el icono en el mismo directorio que el archivo del objeto.

Por ejemplo, si el objeto se denomina Copyright_DCD.htm y lo ha guardado en el directorio Común, asigne al icono el nombre Copyright_DCD.gif y guárdelo también en el directorio Común.

6 Reinicie Dreamweaver para poder usar el nuevo objeto. El objeto aparecerá en la parte inferior del menú Insertar además de en la paleta de objetos.

Cambiar el tipo de archivo predeterminado

De forma predeterminada, Dreamweaver muestra todos los tipos de archivo que reconoce en el cuadro de diálogo Archivo > Abrir. Puede utilizar el menú emergente del cuadro de diálogo para que sólo se muestren los archivos de un tipo determinado. Si la mayor parte de su trabajo implica la utilización de un tipo de archivo específico (como archivos ASP, por ejemplo), puede cambiar la visualización predeterminada.

Para cambiar el tipo de archivo predeterminado de Archivo > Abrir en Dreamweaver:

1 Realice una copia de seguridad del archivo Extensions.txt en la carpeta Configuration por si desea restaurar los valores predeterminados posteriormente.

2 Abra el archivo Extensions.txt en un editor de texto. (No lo abra en Dreamweaver.)

3 Corte la línea correspondiente al nuevo valor predeterminado y péguela como primera línea del archivo. Seguidamente, guarde el archivo y vuelva a iniciar Dreamweaver para ver el nuevo valor predeterminado.

Para agregar nuevos tipos de archivos al menú en el cuadro de diálogo Archivo > Abrir:

1 Realice una copia de seguridad del archivo Extensions.txt en la carpeta Configuration por si desea restaurar los valores predeterminados posteriormente.

2 Abra el archivo Extensions.txt en un editor de texto. (No lo abra en Dreamweaver.)

3 Agregue una nueva línea al archivo por cada nuevo tipo de archivo. Introduzca en mayúsculas las extensiones de nombres de archivos que puede tener el nuevo tipo de archivo, separadas mediante comas; después agregue dos puntos y una breve frase descriptiva que aparecerá en el menú Archivo > Abrir. Por ejemplo, para archivos JPEG, introduzca

```
JPG,JPEG,JFIF:Archivos de imagen JPEG
```

4 Guarde el archivo y vuelva a iniciar Dreamweaver para los cambios.

Personalizar menús de Dreamweaver

Dreamweaver crea todos sus menús a partir de la estructura definida en un archivo XML denominado menus.xml, situado en la subcarpeta Configuration/Menus de la carpeta de la aplicación Dreamweaver. Al editar el archivo menus.xml, los menús de Dreamweaver aparecerán modificados la siguiente vez que inicie Dreamweaver. (Para obtener información básica sobre XML, consulte “XML”, en la página 369.)

Mediante la edición del archivo menus.xml, podrá agregar, cambiar y eliminar métodos abreviados de teclado para los elementos de los menús. También puede reorganizar, cambiar el nombre y eliminar elementos de los menús.

Nota: Cree siempre una copia de seguridad del archivo menus.xml o de cualquier otro archivo de configuración de Dreamweaver antes de modificarlo. No es difícil que se cometan errores al editar el archivo de configuración de menús y no existe ninguna forma de que Dreamweaver recupere el juego de menús anterior. No obstante, la carpeta Configuration contiene una copia de seguridad del archivo menus.xml predeterminado, denominada menus.bak; para recuperar el juego de menús predeterminado, reemplace el archivo menus.xml con una copia de menus.bak.

Editar el menú Comandos

Puede editar determinados tipos de comandos del menú Comandos, así como cambiar sus nombres, sin necesidad de editar el archivo menus.xml.

Para crear nuevos comandos y que se incluyan automáticamente en el menú Comandos, utilice la paleta de marcador (consulte “Crear comandos a partir de los pasos de marcador”, en la página 102).

Para cambiar los nombres de los comandos ya creados o para quitarlos del menú Comandos, elija Comandos > Editar lista de comandos. (Tenga en cuenta que, al eliminar un comando del menú mediante este método, también se borrará el archivo que contiene el comando.)

Nota: Para reordenar los elementos del menú Comandos, o para pasar los elementos de un menú a otro, deberá editar el archivo menus.xml. El término "comando" tiene dos acepciones en Dreamweaver. Desde el punto de vista de un desarrollador de extensiones, un comando es un tipo concreto de extensión. En algunos contextos, sin embargo, “comando” se utiliza indistintamente con el término “elemento de menú” para referirnos a un elemento que aparece en un menú de Dreamweaver, independientemente de lo que haga y de cómo haya sido incorporado a la aplicación.

Sintaxis de menús

Tenga cuidado a la hora de realizar cambios en los menús. Dreamweaver prescinde de todos los menús o elementos de menú que contengan errores de sintaxis XML.

El archivo menus.xml contiene una lista estructurada de barras de menús, menús y elementos de menú. Una barra de menús (que cuenta con etiquetas inicial y de cierre MENUBAR) es un menú o conjunto de menús; por ejemplo, existe una barra de menús principal, una barra de menús independiente para la ventana Sitio (para Windows solamente) y una barra de menús para cada menú contextual. Cada barra de menús contiene uno o varios menús; un menú está rodeado por las etiquetas <MENU> y </MENU>. Cada menú consta de uno o varios elementos de menú, todos ellos descritos por su correspondiente etiqueta MENUITEM y sus atributos. (Un menú también puede contener separadores y submenús.) Por ejemplo, lo que sigue es una parte de la definición de la barra de menús principal (ventana de documento):

```
<menubar name="Ventana principal" id="DWMainWindow">
    <menu name="_Archivo" id="DWMenu_File">
        <menuitem name="_Nuevo" key="Cmd+N" enabled="true"
command="dw.createDocument()" />
        ...aquí van otros elementos de menú, separadores y submenús...
    </menu>
    …aquí van otros menús…
</menubar>
```

Reorganizar menús

Puede mover elementos de menú dentro de un mismo menú o de un menú a otro, cambiar el orden de los menús dentro de una barra de menús y agregar separadores o quitarlos de los menús.

Puede mover elementos hacia o desde menús contextuales utilizando el mismo procedimiento que para los demás menús.

Para mover un elemento de menú:

1 Salga de Dreamweaver.

2 Realice una copia de seguridad del archivo menus.xml.

3 Abra el archivo menus.xml en un editor de texto, como por ejemplo BBEdit, HomeSite o Wordpad (no lo abra en Dreamweaver).

4 Corte una etiqueta MENUITEM completa, desde <menuitem, situada al comienzo, hasta /> , situada al final.

5 Coloque el punto de inserción en un nuevo lugar.

6 Pegue el elemento de menú en la nueva ubicación. (Asegúrese de que se encuentra entre una etiqueta <MENU> y su correspondiente etiqueta </MENU>.)

Para crear submenús, anide un par de etiquetas MENU inicial y de cierre dentro de un menú. Es decir, inserte un nuevo par <MENU></MENU> en un menú y, seguidamente, agregue los nuevos elementos de menú entre estas dos etiquetas.

Para insertar un separador entre dos elementos de menú:

Introduzca **<SEPARATOR />** entre las dos etiquetas MENUITEM.

Para quitar un separador existente, elimine la correspondiente línea <SEPARATOR />.

Sintaxis de elementos de menú

Lo que siguen son atributos de la etiqueta MENUITEM:

NAME Es el nombre del elemento de menú que aparece en el menú. (El guión bajo indica que la letra que sigue es la letra de selección del comando -sólo Windows-.) Obligatorio.

ID Lo utiliza Dreamweaver para identificar el elemento. El ID debe ser exclusivo en toda la estructura de menús. Si agrega nuevos elementos de menú a menus.xml, utilice el nombre de su empresa u otra cadena de texto exclusiva como prefijo del ID de cada elemento de menú para asegurarse de que no se repitan. Obligatorio.

KEY Es el método abreviado de teclado para el comando, caso de tener alguno. Utilice las siguientes cadenas para especificar teclas de modificación:

- Cmd Especifica la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh).
- Alt y Opt Especifican indistintamente la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Mac).
- Shift Especifica la tecla Mayús en ambas plataformas.
- Ctrl Especifica la tecla Control en ambas plataformas.
- Las teclas de modificación van separadas por un signo más (+) si un método abreviado concreto utiliza varias de ellas. Por ejemplo, Cmd+Opt+5 en el atributo KEY significa que el menú se ejecuta pulsando Control+Alt+5 (Windows) o Comando+Opción+5 (Macintosh).
- Las teclas especiales se especifican por su nombre en inglés. F1 a F12, PgDn, PgUp, Home, End, Ins, Del, Tab, Esc, BkSp y Space. Las teclas de modificación también pueden aplicarse a teclas especiales.

PLATFORM indica en qué plataforma aparece el elemento. Los valores válidos son win, que significa Windows sólo, o mac, que significa Macintosh sólo. El valor predeterminado (si no especifica este atributo) es para que el elemento aparezca en ambas plataformas.

ENABLED Es el nombre de la función JavaScript que determina si el elemento de menú está actualmente activado. Si la función devuelve el valor false, el menú se mostrará atenuado.

COMMAND Es una expresión JavaScript que se ejecuta cuando el usuario selecciona el elemento del menú. En el caso de código JavaScript complejo, utilice en su lugar un archivo JavaScript (especificado mediante el atributo FILE). Deberá especificar FILE o COMMAND por cada elemento del menú.

FILE Es el nombre de un archivo HTML que contiene código JavaScript que controla el elemento de menú. La ruta especificada en el atributo FILE es relativa a la carpeta Configuration. Tenga en cuenta que el atributo FILE anula los atributos COMMAND, ENABLED y CHECKED. Deberá especificar FILE o COMMAND por cada elemento del menú. Para obtener información sobre la creación de un archivo de comando mediante la paleta de marcador, consulte "Crear comandos a partir de los pasos de marcador", en la página 102. Para obtener información sobre la escritura de sus propios comandos JavaScript comenzando desde cero, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

CHECKED Es una expresión JavaScript que indica si el elemento de menú tiene una marca de comprobación junto a él en el menú; si la expresión da como resultado el valor true, el elemento se mostrará con una marca de comprobación.

DYNAMIC Si está presente este elemento, indica que el elemento de menú debe determinarse dinámicamente, mediante un archivo HTML que contiene código JavaScript, para definir el texto y el estado del elemento de menú. Si especifica una etiqueta como DYNAMIC, también deberá especificar un atributo FILE.

Cambiar métodos abreviados de teclado

Si los métodos abreviados de teclado predeterminados no le satisfacen, puede cambiarlos, eliminarlos o agregar otros nuevos.

Para cambiar un método abreviado de teclado:

1. Salga de Dreamweaver.
2. Realice una copia de seguridad del archivo menus.xml.
3. Abra el archivo menus.xml en un editor de texto, como por ejemplo BBEdit, HomeSite o Wordpad (no lo abra en Dreamweaver).
4. Consulte la "Matriz de métodos abreviados", en la página 424 y localice un método abreviado que no esté siendo utilizado o que desee reasignar. (Si reasigna un método abreviado de teclado, táchelo en una copia impresa de la matriz para futuras consultas.)
5. Si va a reasignar un método abreviado de teclado, localice el elemento de menú al que está asignado el método abreviado y elimine el atributo KEY="*shortcut*" de dicho elemento de menú.
6. Localice el elemento de menú al que desea asignar el método abreviado de teclado.

7 Si el elemento de menú ya dispone de método abreviado, localice el atributo key en esa línea. Si no dispone de método abreviado, agregue **KEY=""** en cualquier lugar dentro de la etiqueta MENUITEM.

8 Entre las comillas dobles del atributo KEY, introduzca el nuevo método abreviado de teclado.

Utilice el signo más (+) entre las teclas de modificación y entre éstas y las letras de teclas. Para obtener más información sobre las teclas de modificación, consulte “Sintaxis de elementos de menú”, en la página 393.

Si el método abreviado de teclado está siendo utilizado en algún otro lugar y no lo ha eliminado en ese otro lugar, el método abreviado sólo funcionará para el primer elemento de menú para el que haya sido utilizado en menus.xml.

Nota: Si lo desea, puede utilizar el mismo método abreviado de teclado para un elemento de menú para Macintosh sólo y para un elemento de menú para Windows sólo.

9 Escriba el nuevo método abreviado en la ubicación adecuado de la Matriz de métodos abreviados.

Cambiar el nombre de un elemento de menú

Puede cambiar fácilmente el nombre de cualquier elemento de cualquier menú.

Para cambiar el nombre de un elemento de menú:

1 Salga de Dreamweaver.

2 Realice una copia de seguridad del archivo menus.xml.

3 Abra el archivo menus.xml en un editor de texto, como por ejemplo BBEdit, HomeSite o Wordpad (no lo abra en Dreamweaver).

4 Localice la correspondiente etiqueta MENUITEM y cambie el valor de su atributo NAME. No cambie el atributo ID del elemento.

Personalizar la apariencia de cuadros de diálogo

El diseño de los cuadros de diálogo para objetos, comandos y comportamientos se especifica mediante formularios HTML en archivos HTML del directorio Configuration del directorio de la aplicación Dreamweaver. Puede editar estos formularios utilizando Dreamweaver; consulte “Crear formularios”, en la página 381.

Para cambiar la apariencia de un cuadro de diálogo:

1 Localice el correspondiente archivo .htm en Configuration/Objects o Configuration/Commands o Configuration/Behaviors.

2 Cree una copia del archivo en algún lugar situado fuera de la carpeta Configuration.

3 Abra la copia en Dreamweaver, edite el formulario y guarde la copia.

4 Salga de Dreamweaver.

5 Copie la copia modificada de nuevo a la carpeta Configuration y reemplace la original. (Es recomendable crear primero una copia de seguridad del original, de forma que pueda restaurarlo en el caso de que lo necesite.)

6 Inicie de nuevo Dreamweaver para ver los cambios.

Sólo debe cambiar la apariencia del cuadro de diálogo, no su funcionamiento; deberá contener los mismos tipos de elementos de formulario, con los mismos nombres, de manera que la información que Dreamweaver obtiene a través del cuadro de diálogo pueda seguir utilizándose de la misma forma.

Por ejemplo, el objeto Comentario recibe entradas de texto de un área de texto del cuadro de diálogo y después utiliza una función JavaScript sencilla para convertir dicho texto en un comentario HTML que se inserta en el documento. El formulario que describe al cuadro de diálogo se encuentra en Configuration/Objects/Invisibles/Comment.htm. Puede abrir dicho archivo y cambiar el tamaño y otros atributos del área de texto, pero si elimina la etiqueta TEXTAREA completa o si cambia el valor de su atributo NAME, el objeto Comentario dejará de funcionar correctamente.

Editar el perfil de formato del código fuente HTML

El perfil de formato del código fuente HTML determina el formato que Dreamweaver aplica al código fuente HTML en un documento. El perfil incluye las preferencias de formato para etiquetas individuales y para grupos de etiquetas, junto con las preferencias de Formato HTML (establecidas con el comando Edición > Preferencias). Puede editar el archivo SourceFormat.txt en un editor de texto para controlar con precisión la forma en que Dreamweaver escribe el código HTML. El perfil es un archivo de texto guardado en la carpeta Configuration, en la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

Las preferencias de Formato HTML establecidas mediante el comando Preferencias se guardan en el archivo SourceFormat.txt al salir de Dreamweaver y los cambios realizados en el perfil no tendrán efecto hasta que se reinicie Dreamweaver. Por ello, para asegurar el acceso a la configuración de nuevas preferencias, debe salir del programa antes de editar el perfil.

El perfil de formato del código fuente HTML sigue un formato específico, que está contenido en un archivo. Observe las convenciones siguientes:

- Cada sección del perfil comienza con <?*palabra clave*> (por ejemplo, <?OPTIONS>, <?ELEMENTS>, <?ATTRIBUTES>).
- Los parámetros de cada sección están definidos en los comentarios HTML (<!-- -->) directamente encima de la sección.
- La línea OMIT de la sección <?OPTIONS> está reservada para uso futuro (actualmente no afecta al formato del código fuente HTML).
- Una etiqueta individual puede marcarse como perteneciente a un grupo de sangría (IGROUP) en la sección <?ELEMENTS>. De forma predeterminada, IGROUP 1 contiene filas y columnas de tabla, mientras que IGROUP 2 contiene conjuntos de marcos y marcos. Estos grupos corresponden a las opciones Sangrar filas y columnas de tabla y Sangrar conjuntos de marcos y marcos, del cuadro de diálogo de preferencias de Formato HTML. La sangría puede activarse o desactivarse para el grupo entero mediante la eliminación de su número del atributo ACTIVE en la sección <?OPTIONS>. También puede agregar otras etiquetas a IGROUP 1 o 2 de modo que pueda controlarlas con las opciones de las preferencias de Formato HTML.

Por ejemplo, la configuración predeterminada para la etiqueta P en el archivo SourceFormat.txt es <P BREAK="1,0,0,1" INDENT>, que da lugar a lo siguiente:

```
<p> Un párrafo de texto que está sangrado con respecto al margen izquierdo y que tiene un salto antes
    de la etiqueta P inicial y después de la etiqueta P de cierre, pero no después de la
    etiqueta P inicial ni antes de la etiqueta P de cierre.</p>
<p>Párrafo siguiente.</p>
```

Si cambia la configuración a <P BREAK="1,1,1,2">, obtendrá lo siguiente:

```
<p>
Un párrafo de texto que está sangrado con respecto al margen izquierdo y que no tiene ningún salto antes
ni después de la etiqueta P inicial, con un salto antes de la etiqueta P de cierre y dos saltos tras la etiqueta P de cierre.
</p>

<p>
Párrafo siguiente.
</p>
```

La configuración de algunas etiquetas y atributos incluye los términos NAMECASE o SAMECASE. NAMECASE especifica que la etiqueta o el atributo debe mostrarse en mayúsculas de una forma determinada. Por ejemplo, onClick se especifica como <onClick namecase="onClick">, lo que indica que debe mostrarse siempre con las mayúsculas y minúsculas especificadas y no con todas mayúsculas ni todas minúsculas. Dreamweaver utiliza SAMECASE para asegurarse de que utiliza la forma en mayúsculas/minúsculas correcta al generar determinados atributos; no borre SAMECASE de ninguna de las especificaciones de formato de atributos en las que aparece.

Cualquier atributo no especificado en el archivo SourceFormat.txt utilizará la configuración de formato predeterminada que especifique en el panel de preferencias de Formato HTML.

Perfiles de exploradores

Los perfiles de exploradores son los archivos con los que se comparan los documentos cuando se ejecuta Comprobar exploradores de destino (consulte “Comprobar la compatibilidad de una página con los exploradores de destino”, en la página 166). Cada perfil contiene información sobre las etiquetas y atributos HTML compatibles con un explorador determinado. También puede contener advertencias, mensajes de error y sugerencias para sustituciones de etiquetas.

Los perfiles de exploradores se almacenan en la carpeta Configuration/ BrowserProfiles, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver. Se pueden editar los perfiles existentes o crear otros nuevos con un editor de texto (por ejemplo, BBEdit, HomeSite, Bloc de notas, o SimpleText). No es necesario salir de Dreamweaver para editar o crear perfiles de explorador.

Aplicar formato a perfiles de explorador

Los perfiles de explorador tienen un formato específico. Para evitar errores de análisis durante las comprobaciones del explorador de destino, siga estas normas al crear o editar perfiles:

- La primera línea está reservada para el nombre del perfil. Debe ir seguida de un solo retorno de carro. El nombre de esta línea aparece en el cuadro de diálogo Comprobar exploradores de destino y en el informe de comprobación de destino. El nombre debe ser único.
- La segunda línea se reserva para el designador PROFILE_TYPE=BROWSER_PROFILE. Dreamweaver usa esta línea para determinar los documentos que son perfiles de explorador. No se debe cambiar ni mover.
- Dos guiones (--) al principio de una línea indican un comentario (es decir, que la línea será ignorada durante el proceso de comprobación del destino).
- Deberá aparecer un espacio en los siguientes lugares: antes del paréntesis angular de cierre (>) en la línea !ELEMENT, después del paréntesis inicial, antes del paréntesis de cierre y antes y después de cada barra vertical (|) en la lista de valores.
- Debe aparecer un signo de admiración sin espacio antes de las palabras siguientes. ELEMENT, ATTLIST, Error, msg y htmlmsg (!ELEMENT, !ATTLIST, !Error, !msg, !htmlmsg).
- !Error (error) y !Warning (advertencia) pueden aparecer dentro de !ELEMENT o del área !ATTLIST.
- Los mensajes !msg solamente pueden contener texto sin formato. Los mensajes !htmlmsg pueden contener cualquier código HTML válido, incluidos hipervínculos.

- Los comentarios HTML (<!-- -->) no se pueden enumerar como etiquetas en los perfiles de explorador porque interfieren con el análisis. Dreamweaver no informa de errores en los comentarios porque estos son compatibles con todos los exploradores.

La sintaxis de una entrada de etiqueta es

```
<!ELEMENT htmlTag NAME="tagName" >
<!ATTLIST htmlTag
unsupportedAttribute1!Error !msg="El atributo unsupportedAttribute1 de la etiqueta
htmlTag no es compatible. Inténtelo con supportedAttribute1 para lograr un efecto similar."
supportedAttribute1
supportedAttribute2( validValue1 | validValue2 | validValue3 )
unsupportedAttribute2!Error !htmlmsg="<b>No utilice nunca este atributo
unsupportedAttribute2 de la etiqueta htmlTag !!</b>"
>
```

en donde

htmlTag es la etiqueta que aparece en un documento HTML.

tagName es la forma en que se denomina a la etiqueta (por ejemplo, la etiqueta HR se denomina "regla horizontal"). El atributo NAME es opcional. Si se especifica, *tagName* se utiliza en el mensaje de error; si no se proporciona ningún nombre, se utiliza *htmlTag*.

unsupportedAttribute es un atributo no admitido. Se considera que todas las etiquetas o los atributos que no se mencionan específicamente no son admitidos. Especifique etiquetas o atributos no admitidos solamente cuando desee crear una mensaje de error personalizado.

supportedAttribute es un atributo admitido por la etiqueta *htmlTag*. Solamente las etiquetas que aparecen en la lista sin una designación de !Error se consideran admitidas por el explorador.

validValue es un valor admitido por el atributo.

En el siguiente ejemplo se muestra una entrada para la etiqueta APPLET que podría ser adecuada para Navigator 3.0:

```
<!ELEMENT APPLET Name="Java Applet" >
<!ATTLIST APPLET
    Align ( top | middle | bottom | left | right | absmiddle | absbottom | baseline | texttop
)
    Alt
    Archive
    Class!Warning !htmlmsg="Este explorador ignora el atributo <CODE>CLASS</CODE>
para la etiqueta <CODE>APPLET</CODE>."
    Code
    Codebase
    Height
    HSpace
    ID   !Warning !htmlmsg="Este explorador ignora el atributo <CODE>ID</CODE> para
la etiqueta <CODE>APPLET</CODE>. Use <CODE>NAME</CODE> en su lugar."
    Name
    Style!Warning !htmlmsg="Este explorador ignora el atributo <CODE>STYLE</CODE>
para la etiqueta <CODE>APPLET</CODE>."
    VSpace
    Width
>
```

Crear un perfil de explorador

Puede crear un perfil de explorador modificando un perfil existente. Por ejemplo, para crear un perfil para Netscape Navigator 5.0, se puede abrir el perfil para Navigator 4.0, agregar cualquier etiqueta o atributo nuevos incorporados en la versión 5.0 y guardarlo como perfil de Netscape Navigator 5.0.

Para crear un perfil de explorador:

1 Con un editor de texto, abra el perfil que se parezca más al perfil que desea crear, o abra el perfil que desea cambiar.

2 Cambie el nombre del perfil.

   El nombre del perfil aparece en la primera línea. No puede haber dos perfiles con el mismo nombre.

3 Agregue todas las etiquetas o atributos nuevos que sepa que son compatibles con el explorador, de acuerdo con la sintaxis que se indica en “Aplicar formato a perfiles de explorador”, en la página 399.

   Si no desea recibir mensajes de error sobre una determinada etiqueta no compatible, agréguela a la lista de etiquetas no admitidas. Si incluye las etiquetas no admitidas en la lista de etiquetas admitidas, guarde el perfil en un archivo distinto con un nuevo nombre (por ejemplo, NombreExplorador x.x limitado). Al cambiar el nombre del perfil se conserva el perfil original sólo con las etiquetas que verdaderamente son admitidas por el explorador.

4 Elimine todos los atributos o etiquetas que no sean admitidos por el explorador.

Este paso probablemente no sea necesario si se está creando un perfil para la siguiente versión de Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer, dado que los exploradores no suelen reducir su compatibilidad con las etiquetas de una versión a otra posterior.

5 Agregue los mensajes de error personalizados que desee, de acuerdo con la sintaxis que se indica en “Aplicar formato a perfiles de explorador”, en la página 399.

Los perfiles suministrados con Dreamweaver incluyen todas las etiquetas admitidas; también pueden incluir líneas de comentarios con algunas etiquetas de uso frecuente pero no admitidas. Para agregar un mensaje de error personalizado, borre los dos guiones del principio de la línea y agregue !msg "*message*" o !htmlmsg "<*tag*>*mensaje*</*tag*>" después de !Error. Por ejemplo, esta notación podría aparecer en el perfil de Netscape Navigator 3.0:

```
<!ELEMENT HR name="Regla horizontal" >
<!ATTLIST HR
--  COLOR    !Error
>
```

Para agregar un mensaje de error personalizado, borre los guiones y añada el mensaje precedido por !msg:

```
<!ELEMENT HR name="Regla horizontal" >
<!ATTLIST HR
COLOR    !Error !msg "Internet Explorer 3.0 admite COLOR en reglas horizontales, pero no Netscape Navigator 3.0."
>
```

6 Puede utilizar !Error para todas las situaciones de error, o bien puede utilizar !Warning para indicar que una etiqueta será ignorada pero que no provocará ningún error.

Ampliar Dreamweaver: principios básicos

El diseño de Dreamweaver está pensado para que pueda ser ampliado. Incluye un intérprete JavaScript para leer y ejecutar código JavaScript, además de una interfaz de programación de aplicaciones (API) que consta de un amplio juego de funciones JavaScript para que los programadores puedan ampliar las capacidades de Dreamweaver. Dreamweaver también proporciona un modelo de objeto de documento (DOM) que permite que las extensiones examinen y modifiquen la estructura y el contenido de un documento.

Mediante la API JavaScript, podrá crear objetos, acciones de comportamiento, comandos, inspectores de propiedades, paletas flotantes y traductores de datos (todos ellos conocidos en conjunto como extensiones).

También puede crear nuevos objetos y nuevos comandos sencillos sin poseer conocimiento alguno de programación; consulte “Cambiar la paleta de objetos”, en la página 388 y “Crear comandos a partir de los pasos de marcador”, en la página 102 para más detalles. Sin embargo, para agregar capacidades más avanzadas a Dreamweaver deberá escribir extensiones, bien en JavaScript o en C. Para obtener información sobre el DOM y la API, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado. Para adquirir mayores conocimientos sobre JavaScript, consulte alguna bibliografía adecuada, como *JavaScript Bible* de Danny Goodman (IDG) o *JavaScript: The Definitive Guide* de David Flanagan (O’Reilly). Para obtener información sobre la ampliación de Dreamweaver con JavaScript, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

Nota: A pesar de la similitud existente entre ambos nombres, JavaScript no tiene ninguna relación con Java.

Editar comandos de Dreamweaver

Todos los comandos de los menús de Dreamweaver, incluidos aquéllos que usted cree y guarde utilizando la paleta de marcador (consulte “Crear comandos a partir de los pasos de marcador”, en la página 102), están implementados en JavaScript. Este código JavaScript normalmente consta sobre todo de llamadas a funciones proporcionadas por la API de ampliación de Dreamweaver. Si conoce el lenguaje JavaScript y comprende el funcionamiento de la API de ampliación de Dreamweaver, podrá editar el código JavaScript para cambiar el funcionamiento de los comandos de Dreamweaver.

Nota: No se aventure a cambiar el código JavaScript a no ser que esté completamente seguro de lo que está haciendo.

Para cambiar el nombre de un comando, mover un comando a otro menú distinto o agregar un método abreviado de teclado a un comando, consulte “Personalizar menús de Dreamweaver”, en la página 391.

Personalizar la interpretación y la apariencia de etiquetas de terceros

Las tecnologías de procesamiento del lado del servidor, como ASP, PHP, ColdFusion y JSP, utilizan código especial ajeno a HTML en los archivos HTML; los servidores crean y proporcionan contenido HTML basado en dicho código. Cuando Dreamweaver encuentra etiquetas ajenas a HTML, las compara con la información de sus archivos de etiquetas de terceros, en los que se define cómo debe Dreamweaver leer y mostrar las etiquetas ajenas a HTML.

Por ejemplo, los archivos de ASP (Active Server Pages) contienen código para que lo interprete el servidor. Este código se indica mediante un par de delimitadores: comienza con la cadena <% y termina con la cadena %>. En la carpeta Configuration/ThirdPartyTags de Dreamweaver se incluye un archivo denominado ASP.xml en el que se describe el formato del código ASP y se define cómo debe mostrar Dreamweaver dicho código. Debido a la forma en que se especifica el código ASP en el archivo ASP.xml, Dreamweaver no intenta interpretar nada de lo que haya entre los delimitadores inicial y final.

Puede definir sus propias etiquetas y crear archivos de base de datos de etiquetas para definir cómo debe leerlas y mostrarlas Dreamweaver. La creación de archivos de base de datos de etiquetas resulta particularmente útil si emplea un sistema de formato del lado del servidor distinto a ASP, ColdFusion o PHP; cree un nuevo archivo de base de datos de etiquetas por cada sistema de formato para indicar a Dreamweaver cómo debe mostrar las etiquetas.

Nota: En esta sección se explica cómo definir la apariencia de una etiqueta personalizada dentro de Dreamweaver, pero no cómo editar el contenido ni las propiedades de una etiqueta personalizada. Para obtener información sobre cómo crear un inspector de propiedades para inspeccionar y cambiar las propiedades de una etiqueta personalizada, consulte "Inspectores de propiedades" en *Ampliación de Dreamweaver*.

Cada archivo de base de datos de etiquetas define el nombre, el tipo, el modelo de contenido, el esquema resultante y el icono de una o varias etiquetas personalizadas. Puede crear cualquier número de archivos de base de datos de etiquetas, pero todos ellos deberán encontrarse en la carpeta Configuration/ThirdPartyTags para que Dreamweaver pueda leerlos y procesarlos. Los archivos de base de datos de etiquetas tienen la extensión .xml.

Si está trabajando en varios sitios distintos no relacionados (por ejemplo, si es usted un diseñador autónomo), coloque todas las especificaciones de etiquetas correspondientes a un sitio concreto en un archivo. Después, simplemente incluya dicho archivo de base de datos de etiquetas junto a los iconos e inspectores de propiedades personalizados que facilitará a las personas responsables de mantener el sitio.

La especificación de una etiqueta se define mediante una etiqueta XML denominada TAGSPEC; por ejemplo, el siguiente código describe la especificación para la etiqueta HAPPY:

```
<TAGSPEC TAG_NAME="happy" TAG_TYPE="nonempty" RENDER_CONTENTS="false"
CONTENT_MODEL="marker_model" ICON="happy.gif" ICON_WIDTH="18"
ICON_HEIGHT="18"></TAGSPEC>
```

Existen dos tipos de etiquetas definidas mediante TAGSPEC: etiquetas normales de estilo HTML y etiquetas ***delimitadas por cadenas***, que comienzan con una cadena y terminan con otra. Las etiquetas delimitadas por cadenas son como etiquetas HTML vacías (por ejemplo, IMG) en lo que se refiere a que no están alrededor de contenido ni tienen etiquetas de cierre. La etiqueta HAPPY mostrada más arriba es una etiqueta HTML normal; comienza con una etiqueta inicial <HAPPY>, rodea un contenido y termina con una etiqueta </HAPPY> de cierre. Una etiqueta ASP, que comienza con la cadena <% y termina con la cadena %>, es una etiqueta delimitada por cadenas.

En la siguiente tabla se describen los atributos de TAGSPEC y sus valores posibles:

Atributo	Valor	Descripción
TAG_NAME	*tagName*	El nombre de la etiqueta personalizada. Obligatorio. (Para etiquetas delimitadas por cadenas, TAG_NAME sólo se utiliza para determinar si un inspector de propiedades determinado puede utilizarse para la etiqueta en cuestión. Si la primera línea del inspector de propiedades contiene este nombre de etiqueta con un asterisco a cada lado, entonces el inspector podrá utilizarse para las etiquetas de este tipo. Por ejemplo, el TAG_NAME (nombre de etiqueta) para el código ASP es ASP; un inspector de propiedades que pueda examinar el código ASP deberá incluir *ASP* en la primera línea. Para obtener información sobre la API de inspectores de propiedades, consulte "Inspectores de propiedades" en *Ampliación de Dreamweaver*.)
TAG_TYPE*	empty o nonempty	Determina si la etiqueta es en sí misma el contenido (como ocurre con IMG) o si rodea al contenido (como ocurre con CODE). Obligatorio para etiquetas normales (no delimitadas por cadenas).
RENDER_CONTENTS*	TRUE o FALSE	Determina si el contenido de la etiqueta debe aparecer en la ventana de documento o si debe aparecer el icono en su lugar. Obligatorio para etiquetas no vacías (nonempty). Sólo afecta a las etiquetas que aparecen fuera de los atributos.
CONTENT_MODEL*	block_model, head_model, marker_model o script_model	Describe tanto el contenido que puede albergar la etiqueta como en qué puede estar contenida la etiqueta. Obligatorio. block_model Especifica que la etiqueta puede contener elementos de nivel de bloque (block-level), como DIV y P, y que la etiqueta aparece sólo en la sección BODY o dentro de otra etiqueta de contenido del cuerpo del documento, como DIV, LAYER o TD. head_model Especifica que la etiqueta puede albergar contenido de texto y que sólo puede aparecer en la sección HEAD. marker_model Especifica que la etiqueta puede contener cualquier código HTML válido y que puede aparecer en cualquier lugar. (Dado que la adición de texto fuera de un elemento HEAD válido genera código HTML no válido, deberá utilizar head_model en lugar de marker_model si desea incluir una etiqueta personalizada que contenga texto en la sección HEAD.) Utilice marker_model para etiquetas que deban mostrarse en línea (dentro de un elemento de nivel de bloque, como P o DIV) en lugar de provocar un salto de línea. script_model permite que la etiqueta esté presente en cualquier lugar entre las etiquetas HTML inicial y de cierre de un documento. Cuando Dreamweaver encuentra una etiqueta con este modelo, prescinde de todo el contenido de la etiqueta. Se utiliza para formato de terceros (como determinadas etiquetas ColdFusion) que Dreamweaver no debe analizar.

Atributo	Valor	Descripción
START_STRING	*beginningOfTag*	Especifica un delimitador que marca el comienzo de una etiqueta delimitada por cadenas. Las etiquetas delimitadas por cadenas pueden aparecer en cualquier lugar del documento en el que pueda aparecer un comentario. Dreamweaver no lleva a cabo ningún análisis de etiquetas ni descodifica ninguna entidad o URL entre START_STRING y END_STRING. Obligatorio si se ha especificado END_STRING.
END_STRING	*endOfTag*	Especifica un delimitador que marca el final de una etiqueta delimitada por cadenas. Obligatorio si se ha especificado START_STRING.
DETECT_IN_ATTRIBUTE	TRUE o FALSE	Indica si debe ignorarse todo lo que haya entre START_STRING y END_STRING (o entre las etiquetas inicial y de cierre si no se han especificado dichas cadenas) incluso cuando estas cadenas aparezcan dentro de nombres de atributos o valores. Normalmente deberá configurar el valor TRUE para etiquetas delimitadas por cadenas; el valor predeterminado es FALSE.
PARSE_ATTRIBUTES*	TRUE o FALSE	Indica si deben analizarse los atributos de la etiqueta. Si se configura con el valor TRUE (el valor predeterminado), Dreamweaver analizará los atributos; si se configura con el valor FALSE, Dreamweaver ignorará todo lo que encuentre hasta el siguiente paréntesis angular de cierre que aparezca fuera de comillas. Por ejemplo, este atributo debería configurarse con el valor FALSE para una etiqueta como CFIF (como en <cfif a is 1>).
ICON	*URL*	Especifica la ruta y el nombre del archivo del icono asociado a la etiqueta. Obligatorio para etiquetas vacías y para etiquetas no vacías cuyo contenido no se muestre en la ventana de documento.
ICON_WIDTH	*widthInPixels*	Especifica el ancho del icono.
ICON_HEIGHT	*heightInPixels*	Especifica la altura del icono.

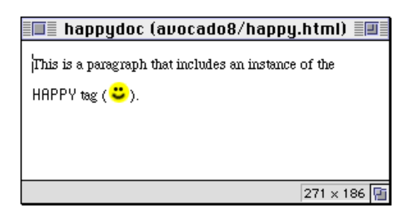
*Se ignoran las etiquetas que utilizan START_STRING y END_STRING

Cómo deben aparecer las etiquetas personalizadas en la ventana de documento

El aspecto que presentan las etiquetas personalizadas en la ventana de documento depende de los valores de los atributos TAG_TYPE y RENDER_CONTENTS de la etiqueta TAGSPEC. Si el valor de TAG_TYPE es empty, aparecerá el icono especificado en el atributo ICON. Si el valor de TAG_TYPE es nonempty pero el valor de RENDER_CONTENTS es FALSE, el icono aparecerá como si se tratara de una etiqueta vacía. Por ejemplo, la etiqueta HAPPY definida más arriba podría aparecer en el código HTML del siguiente modo:

```
<P>Este es un párrafo que incluye una etiqueta <CODE>HAPPY</CODE>
(<HAPPY>Joe</HAPPY>).</P>
```

y del siguiente modo en la ventana de documento:



En el caso de etiquetas no vacías que tengan para RENDER_CONTENTS el valor TRUE, entre las etiquetas inicial y de cierre (como el texto existente entre las etiquetas en <MYTAG>este es el contenido existente entre las etiquetas inicial y de cierre</MYTAG>) aparecerá el contenido en la ventana de documento en lugar del icono. Si Ver > Elementos invisibles está activado, el contenido se resaltará mediante el color de etiquetas de terceros especificado en las preferencias de Resalto. (Tenga en cuenta que el resaltado sólo afecta a las etiquetas definidas en los archivos de base de datos de etiquetas.)

Para cambiar el color de resaltado de etiquetas de terceros:

1 Elija Edición > Preferencias.

2 Seleccione Resalto de la lista Categoría.

3 Haga clic en el cuadro de color Etiquetas de terceros para que aparezca la paleta de colores.

4 Elija un color y haga clic en Aceptar para salir del cuadro de diálogo Preferencias.

ASP

ASP (Active Server Pages) de Microsoft es un medio que permite combinar código HTML, secuencias de comandos escritas en JavaScript o VBScript y controles ActiveX para proporcionar HTML dinámico. Cuando un explorador solicita una página ASP de un servidor Web de Microsoft, el servidor interpreta el código ASP y envía el código HTML resultante al explorador solicitante. Para obtener más información sobre ASP, consulte las páginas ASP overview de Microsoft conforme a lo descrito en "Recursos técnicos HTML y Web", en la página 19.

Un bloque de código ASP comienza con <% y termina con %>. Si Ver > Elementos invisibles está seleccionado, Dreamweaver mostrará un icono ASP en la ventana de documento para marcar la ubicación del código ASP.

JSP

JSP (JavaServer Pages) de Sun proporciona un medio basado en Java de proporcionar de forma dinámica HTML y otros contenidos Web. Cuando un explorador solicita una página JSP de un servidor compatible con JSP, el servidor interpreta el código JSP y envía el código HTML resultante al explorador solicitante. Para obtener más información sobre JSP, consulte la página JSP de Sun como se describe en "Recursos técnicos HTML y Web", en la página 19.

Un bloque de código ASP comienza con <% y termina con %>.

PHP

PHP (siglas de PHP: Hypertext Preprocessor; preprocesador de hipertexto) es un lenguaje de secuencia de comandos del lado del servidor. Cuando un explorador solicita una página PHP de un servidor compatible con PHP, el servidor interpreta el código PHP y envía el código HTML resultante al explorador solicitante. Para obtener más información sobre PHP, consulte las páginas PHP como se describe en "Recursos técnicos HTML y Web", en la página 19.

Un bloque de código PHP comienza con <? y termina con ?>. Si Ver > Elementos invisibles está seleccionado, Dreamweaver mostrará un icono PHP en la ventana de documento para marcar la ubicación del código PHP.

ColdFusion

ColdFusion™ es otro medio que permite proporcionar páginas de forma dinámica. Cuando un explorador solicita una página ColdFusion de un servidor, el servidor pasa la página al software ColdFusion Server, que interpreta las secuencias de comandos de la página y envía el HTML resultante al explorador solicitante. Para obtener más información sobre ColdFusion, consulte la página de producto ColdFusion como se describe en “Recursos técnicos HTML y Web”, en la página 19.

Dreamweaver reconoce alrededor de 50 etiquetas de ColdFusion; consulte el archivo ColdFusion.xml, incluido en la carpeta Configuration/ThirdPartyTags, para obtener más detalles. Si Ver > Elementos invisibles está seleccionado, Dreamweaver mostrará un icono de ColdFusion en la ventana de documento para marcar la ubicación de las etiquetas ColdFusion para las que RENDER_CONTENTS está configurado con el valor FALSE (en ColdFusion.xml).

Evitar la reescritura de etiquetas de terceros

Dreamweaver corrije determinados tipos de errores del código HTML; para obtener información precisa sobre lo que corrije, consulte “Configurar preferencias de reescritura de HTML”, en la página 344. De forma predeterminada, Dreamweaver se abstiene de cambiar el código HTML en archivos que contienen extensiones de nombre de archivo concretas, como .asp (ASP), .cfm (ColdFusion) y .php (PHP). Este valor predeterminado tiene como finalidad evitar que Dreamweaver modifique accidentalmente el código contenido en alguna de estas etiquetas de terceros. Puede cambiar el comportamiento predeterminado de Dreamweaver en lo que a reescritura se refiere para que reescriba el código HTML al abrir estos tipos de archivos; asimismo, puede agregar otros tipos de archivos a la lista de tipos que Dreamweaver no debe reescribir.

Dreamweaver también codifica determinados caracteres especiales al introducirlos en el inspector de propiedades. Generalmente, es recomendable dejar que Dreamweaver lleve a cabo esta codificación, ya que aumenta las posibilidades de que los caracteres se muestren correctamente en diferentes plataformas y exploradores. No obstante, dado que dicha codificación puede interferir con el código contenido en etiquetas de terceros, o incluso con las propias etiquetas, puede que desee modificar el comportamiento de Dreamweaver en lo que a codificación se refiere.

Para permitir que Dreamweaver reescriba el código HTML de todos los archivos:

1 Elija Edición > Preferencias y seleccione la categoría Reescritura de HTML.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elimine una o varias de las extensiones de la lista de extensiones.
- Anule la selección de Nunca reescribir HMTL: En archivos con extensiones.

Para agregar los tipos de archivo que Dreamweaver no debe reescribir:

1 Elija Edición > Preferencias y seleccione la categoría Reescritura de HTML.

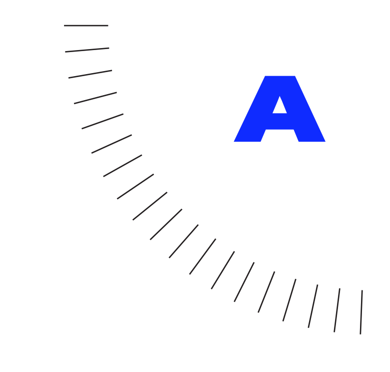
2 Asegúrese de que la opción Nunca reescribir HMTL: En archivos con extensiones está seleccionada y agregue las nuevas extensiones de archivo a la lista en el cuadro de texto.

Para desactivar las opciones de codificación de Dreamweaver:

1 Elija Edición > Preferencias y seleccione la categoría Reescritura de HTML.

2 Anule la selección de una o de ambas opciones de Caracteres especiales.

Para obtener información sobre el resto de preferencias de Reescritura de HTML, consulte “Configurar preferencias de reescritura de HTML”, en la página 344.



APÉNDICE A
Métodos abreviados

Menú Archivo

Acción	Windows	Macintosh
Documento nuevo	Control+Mayús+N	Comando+N
Nueva ventana	Control+N	n/d
Abrir un archivo HTML	Control+O, o arrastre el archivo desde el explorador o la ventana Sitio hasta la ventana de documento.	Comando+O
Abrir en marco	Control+Mayús+O	Comando+Mayús+O
Cerrar	Control+W	Comando+W
Guardar	Control+S	Comando+S
Guardar todo	Control+Mayús+S	Comando+Mayús+S
Salir	Control+Q	Comando+Q

Menú Edición

Acción	Windows	Macintosh
Deshacer	Control+Z	Comando+Z
Rehacer	Control+Y o Control+Mayús+Z	Comando+Y o Comando+Mayús+Z
Cortar	Control+X	Comando+X
Copiar	Control+C	Comando+C
Pegar	Control+V	Comando+V
Borrar	Borrar	Borrar
Seleccionar todo	Control+A	Comando+A
Iniciar editor externo	Control+E	Comando+E
Propiedades de la página	Control+J	Comando+J
Preferencias	Control+U o Control+K	Comando+U o Comando+K

Quick Tag Editor

Acción	Windows	Macintosh
Abrir Quick Tag Editor	Control+T	Comando+T
Seleccionar etiqueta padre	Control+Mayús+6	Control+Mayús+6
Seleccionar hijo	Control+Mayús+7	Comando+Mayús+7

Paleta de marcador

Acción	Windows	Macintosh
Abrir la paleta de marcador	F9	F9
Comando Iniciar/detener grabación	Control+Mayús+X	Comando+Mayús+X
Reproducir comando grabado	Control+P	Comando+P

Editar texto

Acción	Windows	Macintosh
Crear un párrafo nuevo	Entrar	Retorno
Insertar un salto de línea	Mayús+Entrar	Mayús+Retorno
Insertar un espacio de no separación	Control+Mayús+espacio	Opción+espacio
Mover texto o un objeto a otro lugar de la página	Arrastrar el elemento seleccionado a la nueva ubicación	Arrastrar el elemento seleccionado a la nueva ubicación
Copiar texto o un objeto en otro lugar de la página	Arrastrar el elemento seleccionado a la nueva ubicación, mientras se pulsa la tecla Control	Arrastrar el elemento seleccionado a la nueva ubicación, mientras se pulsa la tecla Opción
Copiar sólo texto (no copia etiquetas HTML)	Control+Mayús+C	Comando+Mayús+C
Pegar como texto	Control+Mayús+V	Comando+Mayús+V
Seleccionar una palabra	Hacer doble clic	Hacer doble clic
Agregar elementos seleccionados a biblioteca	Control+Mayús+B	Comando+Mayús+B
Cambiar entre la ventana de documento y el inspector de HTML	Control+Tab	Control+Tab u Opción+Tab
Abrir y cerrar el inspector de propiedades	Control+Mayús+J	Comando+Mayús+J
Ortografía	Mayús+F7	Mayús+F7

Formatear texto

Acción	Windows	Macintosh
Sangría	Control+9	Comando+9
Anular sangría	Control+8	Comando+8
Formato > Ninguno	Control+0 (cero)	Comando+0 (cero)
Formato de párrafo	Control+Mayús+P	Comando+Mayús+P
Aplicar Encabezados 1 a 16 a un párrafo	Control+1 a 6	Comando+1 a 6
Alineación > Izquierda	Control+Alt+L	Comando+Opción+L
Alineación > Centro	Control+Alt+C	Comando+Opción+C
Alineación > Derecha	Control+Alt+R	Comando+Opción+R
Poner en negrita un texto seleccionado	Control+B	Comando+B
Poner en cursiva un texto seleccionado	Control+I	Comando+I
Editar hoja de estilos	Control+Mayús+E	Comando+Mayús+E

Nota: Muchos métodos abreviados de formato de texto no funcionan cuando se trabaja en el inspector de HTML.

Buscar y reemplazar texto

Acción	Windows	Macintosh
Buscar	Control+F	Comando+F
Buscar siguiente/Buscar de nuevo	F3	Comando+G
Reemplazar	Control+H	Comando+H

Trabajar con tablas

Acción	Windows	Macintosh
Seleccionar tabla (con el cursor dentro de la tabla)	Control+A	Comando+A
Ir a la celda siguiente	Tab	Tab
Ir a la celda anterior	Mayús+Tab	Mayús+Tab
Insertar una fila (antes de la actual)	Control+M	Comando+M
Agregar una fila al final de la tabla	Tab en la última celda	Tab en la última celda
Eliminar la fila actual	Control+Mayús+M	Comando+Mayús+M
Insertar una columna	Control+Mayús+A	Comando+Mayús+A
Eliminar una columna	Control+Mayús+5	Comando+Mayús+5
Combinar celdas seleccionadas de la tabla	Control+Alt+M	Comando+Opción+M
Dividir celdas	Control+Alt+S	Comando+Opción+S
Actualizar diseño de tabla (en el modo “edición rápida de tabla”, obliga a redibujar la tabla)	Control+Espacio	Comando+Espacio

Trabajar con marcos

Acción	Windows	Macintosh
Seleccionar un marco	Hacer clic en el marco mientras se pulsa la tecla Alt	Mayús+hacer clic en marco mientras se pulsa la tecla Opción
Seleccionar siguiente marco o conjunto de marcos	Alt+flecha derecha	Comando+flecha derecha
Seleccionar marco o conjunto de marcos anterior	Alt+flecha izquierda	Comando+flecha izquierda
Seleccionar conjunto de marcos padre	Alt+flecha arriba	Comando+flecha arriba
Seleccionar primer marco o conjunto de marcos hijo	Alt+flecha abajo	Comando+flecha abajo
Agregar un nuevo marco a un conjunto de marcos	Arrastrar el borde del marco mientras se pulsa la tecla Alt	Arrastrar el borde del marco mientras se pulsa la tecla Opción
Agregar un nuevo marco a un conjunto de marcos mediante el método de empujar	Arrastrar el borde del marco mientras se pulsa la tecla Alt	Arrastrar el borde del marco mientras se pulsa la tecla Comando+Opción

Trabajar con capas

Acción	Windows	Macintosh
Seleccionar una capa	Control+Mayús mientras se hace clic	Comando+Mayús mientras se hace clic
Seleccionar y mover una capa	Arrastrar mientras se pulsa Mayús+Control	Arrastrar mientras se pulsa Comando+Mayús
Agregar o eliminar una capa de una selección	Hacer clic en la capa mientras se pulsa la tecla Mayús	Hacer clic en la capa mientras se pulsa la tecla Mayús
Mover capa seleccionada por píxeles	Teclas de flecha	Teclas de flecha
Mover capa seleccionada por incremento de ajuste	Mayús+teclas de flecha	Mayús+teclas de flecha
Cambiar el tamaño de una capa seleccionada por píxeles	Control+teclas de flecha	Opción+teclas de flecha
Cambiar tamaño de una capa seleccionada por incremento de ajuste	Control+Mayús+teclas de flecha	Opción+Mayús+teclas de flecha
Alinear capas seleccionadas con la parte Superior/Inferior/Derecha/Izquierda de la última capa seleccionada	Control+teclas de flecha Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha	Comando+teclas de flecha Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha
Igualar la anchura de las capas seleccionadas	Control+Mayús+9	Comando+Mayús+9
Igualar la altura de las capas seleccionadas	Control+Mayús+8	Comando+Mayús+8
Convertir capas en tabla	Control+Mayús+F6	Comando+Mayús+F6
Convertir tablas en capas	Control+F6	Comando+F6
Activar o desactivar la preferencia de anidar al crear una capa	Arrastrar mientras se pulsa la tecla Control	Arrastrar mientras se pulsa la tecla Comando
Alternar la visualización de la cuadrícula	Control+Mayús+Alt+G	Comando+Mayús+Opción+G
Ajustar a cuadrícula	Control+Alt+G	Comando+Opción+G
Agregar un cuadro clave (línea de tiempo)	Mayús+F9	Mayús+F9
Eliminar un cuadro clave (línea de tiempo)	Borrar	Borrar

Trabajar con líneas de tiempo

Acción	Windows	Macintosh
Agregar un objeto a una línea de tiempo	Control+Mayús+Alt+T	Comando+Mayús+Opción+T

Trabajar con imágenes

Acción	Windows	Macintosh
Cambiar atributo de origen de imagen	Hacer doble clic en la imagen	Hacer doble clic en la imagen
Editar la imagen en un editor externo	Hacer doble clic en la imagen mientras se pulsa la tecla Control	Hacer doble clic en la imagen mientras se pulsa la tecla Comando

Administrar hipervínculos

Acción	Windows	Macintosh
Crear hipervínculo (seleccionar texto)	Control+L	Comando+L
Quitar hipervínculo	Control+Mayús+L	Comando+Mayús+L
Arrastrar y colocar para crear un hipervínculo desde un documento	Seleccionar el texto, la imagen o el objeto, luego arrastrar la selección, mientras se pulsa la tecla Mayús, a un archivo de la ventana Sitio	Seleccionar el texto, la imagen o el objeto, luego arrastrar la selección, mientras se pulsa la tecla Mayús, a un archivo de la ventana Sitio
Arrastrar y soltar para crear un hipervínculo usando el inspector de propiedades	Seleccionar el texto, la imagen o el objeto, luego arrastrar el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades a un archivo de la ventana Sitio	Seleccionar el texto, la imagen o el objeto, luego arrastrar el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades a un archivo de la ventana Sitio
Abrir el documento vinculado en Dreamweaver	Hacer doble clic en el vínculo mientras se pulsa la tecla Control	Hacer doble clic en el vínculo mientras se pulsa la tecla Comando
Comprobar vínculos seleccionados	Mayús+F8	Mayús+F8
Comprobar vínculos de todo el sitio	Control+F8	Comando+F8

Establecer destino y obtener vista previa en exploradores

Acción	Windows	Macintosh
Vista previa en explorador principal	F12	F12
Vista previa en explorador secundario	Control+F12	Comando+F12

Administración de sitio y FTP

Acción	Windows	Macintosh
Crear archivo nuevo	Control+Mayús+N	Comando+Mayús+N
Crear carpeta nueva	Control+Mayús+Alt+N	Comando+Mayús+ Opción+N
Abrir selección	Control+Mayús+Alt+O	Comando+Mayús+ Opción+O
Obtener carpetas o archivos seleccionados desde un sitio FTP remoto	Pulsar Control+Mayús+D, o arrastrar los archivos desde el panel Remoto hasta el panel Local en la ventana Sitio	Pulsar Comando+Mayús+D, o arrastrar los archivos desde el panel Remoto hasta el panel Local en la ventana Sitio
Colocar carpetas o archivos seleccionados en un sitio FTP remoto	Pulsar Control+Mayús+U, o arrastrar los archivos desde el panel Local hasta el panel Remoto en la ventana Sitio	Pulsar Comando+Mayús+U, o arrastrar los archivos desde el panel Local hasta el panel Remoto en la ventana Sitio
Proteger	Control+Mayús+Alt+D	Comando+Mayús+ Opción+D
Desproteger	Control+Mayús+Alt+U	Comando+Mayús+ Opción+U
Desconectar	Control+Mayús+Alt+F5	Comando+Mayús+ Opción+F5
Mapa del sitio	Control+F5	Comando+F5
Actualizar sitio remoto	Alt+F5	Opción+F5

Mapa del sitio

Acción	Windows	Macintosh
Ver archivos del sitio	F5	F5
Actualizar panel Local	Mayús+F5	Mayús+F5
Crear raíz	Control+Mayús+R	Comando+Mayús+R
Vincular a archivo existente	Control+Mayús+K	Comando+Mayús+K
Cambiar vínculo	Control+L	Comando+L
Quitar vínculo	Tecla Supr	Tecla Supr
Mostrar/ocultar vínculo	Control+Mayús+Y	Comando+Mayús+Y
Mostrar títulos de páginas	Control+Mayús+T	Comando+Mayús+T
Cambiar nombre de archivo	F2	n/d
Acercar mapa del sitio	Control++ (más)	Comando++ (más)
Alejar mapa del sitio	Control+ - (menos)	Comando+ - (menos)

Reproducir plug-ins

Acción	Windows	Macintosh
Reproducir plug-in	Control+Alt+P	Comando+Opción+P
Detener plug-in	Control+Alt+X	Comando+Opción+X
Reproducir todos los plug-ins	Control+Mayús+Alt+P	Comando+Mayús+ Opción+P
Detener todos los plug-ins	Control+Mayús+Alt+X	Comando+Mayús+ Opción+X

Ver elementos de página

Para mostrar u ocultar	Windows	Macintosh
Elementos invisibles	Control+Mayús+I	Comando+Mayús+I
Reglas	Control+Mayús+Alt+R	Comando+Mayús+ Opción+R
Cuadrícula	Control+Mayús+Alt+G	Comando+Mayús+ Opción+G
Ver contenido de Head (encabezado)	Control+Mayús+W	Comando+Mayús+W

Trabajar con plantillas

Acción	Windows	Macintosh
Crear nueva región editable	Control+Alt+V	Comando+Opción+V
Marcar región como editable	Control+Alt+W	Comando+Opción+W

Insertar objetos

Para insertar	Windows	Macintosh
Cualquier objeto (imagen, película Shockwave, etc.)	Arrastrar el archivo desde el explorador o la ventana Sitio hasta la ventana de documento	Arrastrar el archivo desde el Finder o la ventana Sitio hasta la ventana de documento.
Imagen	Control+Alt+I	Comando+Opción+I
Tabla	Control+Alt+T	Comando+Opción+T
Película Flash	Control+Alt+F	Comando+Opción+F
Película Shockwave Director	Control+Alt+D	Comando+Opción+D
Punto de fijación con nombre	Control+Alt+A	Comando+Opción+A

Abrir y cerrar paletas

Para mostrar u ocultar	Windows	Macintosh
Objetos	Control+F2	Comando+F2
Propiedades	Control+F3	Comando+F3
Lanzador	Mayús+F4	Mayús+F4
Ver archivos del sitio	F5	F5
Ver mapa del sitio	Control+F5	Comando+F5
Biblioteca	F6	F6
Estilos CSS	F7	F7
Estilos HTML	Control+F7	Comando+F7
Comportamientos	F8	F8
Marcador	F9	F9
Fuente HTML	F10	F10
Capas	F11	F11
Línea de tiempo	Control+F9	Comando+F9
Marcos	Control+F10	Comando+F10
Plantillas	Control+F11	Comando+F11
Mostrar/ocultar ventanas flotantes	F4	F4
Cerrar ventana de documento	Control+F4 o Control+W	Comando+W

Obtener ayuda

Acción	Windows	Macintosh
Temas de Ayuda del Usando Dreamweaver	F1	F1
Temas de Ayuda de Ampliación de Dreamweaver	Mayús+F1	Mayús+F1
Dreamweaver en línea	Control+F1	Comando+F1

Matriz de métodos abreviados

Nota: El asterisco (*) indica una combinación de teclas no utilizada. Los comandos en cursiva son de nivel del sistema.

Carácter del teclado	Control (Windows) o Comando (Macintosh)	Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh)	Control+Alt (Windows) o Comando+ Opción (Macintosh)	Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+ Mayús+ Opción (Macintosh)
A	*Seleccionar todo,* Seleccionar tabla	Insertar columna de tabla	Insertar punto de fijación con nombre	*
B	Negrita (activar/ desactivar)	Agregar a biblioteca	*	*
C	*Copiar*	Copiar sólo texto	Centrar	*
D	Duplicar	Obtener archivos o carpetas seleccionadas	Insertar película Shockwave Director	Proteger archivos o carpetas seleccionadas
E	Iniciar editor externo	Editar hoja de estilos	*	*
F	Buscar	*	Insertar película Flash	*
G	Buscar de nuevo (sólo Macintosh)	*	Ajustar a cuadrícula (activar/desactivar)	Mostrar/ocultar cuadrículas
H	Reemplazar	Traer al frente	Mover hacia atrás	Enviar al fondo
I	Cursiva (activar/ desactivar)	Mostrar invisibles (activar/desactivar)	Insertar imagen	*
J	Propiedades de la página	Inspector de propiedades (activar/ desactivar)	*	*
K	Preferencias	Vincular a archivo existente	*	*
L	Crear vínculo	Quitar vínculo	Justificación izquierda	*
M	Insertar fila de tabla	Borrar fila de tabla	Combinar celdas seleccionadas de la tabla	*
N	*Nueva ventana (Windows) Nueva página (Macintosh)*	Nueva página (sólo Windows)	*	Nueva carpeta de sitio
O	*Abrir*	Abrir en marco	*	Abrir archivo de sitio seleccionado
P	Reproducir comando grabado	Formato de párrafo	Reproducir plug-in	Reproducir todos los plug-ins
Q	*Salir*	*	*	*
R	Importar	Crear raíz	Justificación derecha	Mostrar/ocultar reglas
S	*Guardar*	Guardar todo	Dividir celdas	*

Carácter del teclado	Control (Windows) o Comando (Macintosh)	Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh)	Control+Alt (Windows) o Comando+ Opción (Macintosh)	Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+ Mayús+ Opción (Macintosh)
T	Quick Tag Editor	Mostrar títulos de páginas en el mapa del sitio	Insertar tabla	Agregar un objeto a una línea de tiempo
U	Preferencias	Colocar archivos o carpetas seleccionadas	*	Desproteger archivos o carpetas seleccionadas
V	*Pegar*	Pegar como texto	Crear nueva región editable	*
W	*Cerrar*	Ver contenido de Head (encabezado)	Marcar región como editable	*
X	*Cortar*	Comando Iniciar grabación	Detener plug-in	Detener todos los plug-ins
Y	Rehacer	Mostrar/ocultar vínculo	*	*
Z	*Deshacer*	Rehacer	*	*
0 (cero)	Definir formato de párrafo como Ninguno	*	*	*
1	Aplicar Encabezado 1 al párrafo	*	*	*
2	Aplicar Encabezado 2 al párrafo	*	*	*
3	Aplicar Encabezado 3 al párrafo	*	*	*
4	Aplicar Encabezado 4 al párrafo	*	*	*
5	Aplicar Encabezado 5 al párrafo	*	*	*
6	Aplicar Encabezado 6 al párrafo	*	*	*
7	*	*	*	*
8	*	*	*	*
9	*	*	*	*
- (menos) y _ (subrayado)	Alejar mapa del sitio	Borrar columna de tabla	*	*
= y +	Ajustar a ventana	Acercar mapa del sitio	*	*
8 y {	Anular sangría (mover hacia atrás)	Reducir tamaño de columna (tablas), Asignar mismo ancho a capas (capas)	*	*

<table>
<tr><th>Carácter del teclado</th><th>Control (Windows) o Comando (Macintosh)</th><th>Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh)</th><th>Control+Alt (Windows) o Comando+ Opción (Macintosh)</th><th>Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+ Mayús+ Opción (Macintosh)</th></tr>
<tr><td>8 y }</td><td>Sangría (mover hacia delante)</td><td>Aumentar tamaño de columna (tablas), Asignar mismo alto a capas (capas)</td><td>*</td><td>*</td></tr>
<tr><td>. (punto) y ></td><td>Detener plug-in</td><td>Seleccionar hijo</td><td>*</td><td></td></tr>
<tr><td>, (coma)
y <</td><td>*</td><td>Seleccionar etiqueta padre</td><td>*</td><td>*</td></tr>
<tr><td>? y /</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr>
<tr><td>; y :</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr>
<tr><td>’ y ”</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr>
<tr><td>‘ y ~</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr>
<tr><td>\ y |</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr>
<tr><td>Barra espaciadora</td><td>Actualizar diseño de tabla</td><td>Insertar espacio de no separación (Windows) (Opción+
barra espaciadora en Macintosh)</td><td>*</td><td>*</td></tr>
</table>

Tecla de función	Sin modificador	Mayús	Alt (Windows) u Opción (Macintosh)	Control (Windows) o Comando (Macintosh)	Control+ Mayús (Windows) o Comando+ Mayús (Macintosh)	Control+ Alt (Windows) o Comando+ Opción (Macintosh)	Control+ Mayús+Alt (Windows) o Comando+ Mayús+ Opción (Macintosh)
F1	Ayuda del Usando Dreamweaver	Ayuda de Ampliación de Dreamweaver	*	Dreamweaver en línea	*	*	*
F2	Cambiar nombre de archivo en el mapa del sitio (sólo Windows)	*	*	Paleta de objetos	*	*	*
F3	Buscar de nuevo (sólo Windows)	*	*	Inspector de propiedades	*	*	*
F4	Ocultar/ mostrar ventanas flotantes	Lanzador	Salir (sólo Windows)	Cerrar ventana	*	*	*
F5	Archivos del sitio	Actualizar panel Local	Actualizar panel Remoto	Mapa del sitio	*	*	Desconectar de sitio remoto
F6	Paleta de bibliotecas	*	*	Convertir tablas en capas	Convertir capas en tabla	*	*
F7	Estilos CSS	Ortografía	*	Estilos HTML	*	*	*
F8	Comportamie nto	Comprobar vínculos - seleccionados	*	Comprobar vínculos - Todo el sitio	*	*	*
F9	Paleta de marcador	Agregar cuadro clave	*	Línea de tiempo	*	*	*
F10	Inspector de código fuente de HTML	*	*	Inspector de marcos	*	*	*
F11	Capas	*	*	Paleta de plantillas	*	*	*
F12	Vista previa en explorador principal	*	*	Vista previa en explorador secundario	*	*	*

ÍNDICE

A

C

D

E

J

L

M

Q

R

S

T

U

V